Belgien bfr 132,- Dänemark dkr 23,50 Frankreich FF 20,- Griechenland Dr 880,- Luxemburg Lfr 132,- Niederlande hfl 6,70 Österreich öS 45,- Schweiz sfr 5,90 Spanien ptas 495,- Italien Lit 5.900,-

DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

PLAY TIME

DM 5,90

PC • AMIGA • MEGA DRIVE • SNES • 3DO • JAGUAR • GAME BOY • GAME GEAR UND MEHR

COMPUTEC VERLAG
J11426E
ISSN 0946-6320
3/95

CES-Messe Las Vegas

Die Stadt der Spiele

Konamis SNES-Parade!

Parodius 2
International Superstar Soccer

Sega besser als Sony?

Virtua Fighter vs. Ridge Racer

PC genial!

Descent
Alone in the Dark 3

Schierer Wahnsinn: Das Amiga-Krankenhaus

BIING!

AMIGASPIELE TOTAL: OLDTIMER, BLOODNET, SKELETON KREW

PROBOTECTOR®

KONAMI®
Superstarker Videospiele Spaß

TOLLE TREUE-PRÄMIEN! Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.

Super Game Boy

Mega Drive

Mega Drive

Der Action-Reißer für zwei

Spielaufbau, Grafik, Animation, Scrolling, Bewaffnung, Spezialeffekte und natürlich der Sound setzen neue Maßstäbe.

Die Zukunft hat begonnen. Wir schreiben das Jahr 2641. Alles ist anders. Alles und einer in heller Aufregung. Der Kampf gegen das Böse beginnt.

Wähle zwischen vier Robotern. Im Zwei-Spieler-Modus wird's doppelt spannend. Jeder der zwei will den anderen übertrumpfen. Cleverness und Schnelligkeit am Pad sind gefragt. Riesige Sprites, detailgenau gezeichnet. Probotector ist das brillante Gameplay mit dem Supersound.

9 spannungsgeladene, jederzeit faire Levels, plus vier versteckte. Allein oder zu zweit, in jedem Level eine Herausforderung die hält, was Du von Dir verlangen kannst.

MAN!AC 10/94 schreibt:
„ ... Liebevoller, ideenreicher und spannender kann man ein Aktionspiel kaum noch gestalten – ähnlich wie das Super-Nintendo-„Probotector" wurde es bis ins kleinste Detail professionell ausgetüftelt und kompromißlos aufwendig in Szene gesetzt."
Brilliantes Action-Spektakel in bester „Probotector"-Tradition: Tonnenweise Special-FX, grafisch und spielerisch eine Meisterleistung.

Volle Farbunterstützung mit Super GAME BOY

DM 69,95

NEU!

GAME BOY

GAME BOY

GAMES CLASSIC

DM 129,95

NEU!

SEGA

Mega Drive

DAS ERLEBNIS HAUS KAUFhOF

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77

Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.
KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

F&P 94/446

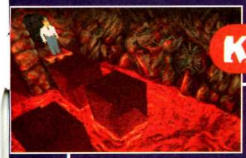
KOPFÜBER 32

Interplays neues Actionspiel Descent definiert das 3D-Genre neu. Völlig bewegungsfrei begebt Ihr Euch auf Roboterhatz in wild verzweigten Labyrinthen. Schwindelgefühle und Orientierungslosigkeit sind vorprogrammiert.

IRRWITZIG 86

Exklusiv für den Amiga präsentiert sich mit Biing! das abgefahrenste Managerspiel aller Zeiten. Die Mischung ist explosiv: Schwärzester Humor, Sexismus und kühles Managerkalkül.

KLASSISCH 36



Der dritte Teil der Alone in the Dark-Reihe überzeugt im Gegensatz zu den Vorgängern nicht mehr durch grafische Brillanz, sondern vielmehr durch spielerische Tiefe. Mit detektivischem Spürsinn geht's in den Wilden Horror-Westen.

VERSPIELT 12

Die Riege der weltbesten Spielehersteller lud Anfang Januar zum wiederholten Mal in die Zockerstadt am Rande der Sierra Nevada zum großen Showdown ein.

STERNENGLEICH 104

Die kleine Sternschnuppe Ristar schickt sich an, Sonics Stammplatz als Sega-Maskottchen streitig zu machen. Im besten MD-Jump & Run seit langem turnt der quirlige Himmelsbewohner durch knallbunte Levels.

PARODISTISCH 116

Und wieder nimmt Konami das Shoot 'em Up-Genre gehörig auf die Schippe. Parodius 2 setzt nahtlos beim Vorgänger an und präsentiert erneut die verrücktesten Extrawaffen und abgefahrensten Gegner.

WESTWARD HO

DUELLIEREND 26

Virtua Fighter und Ridge Racer, die beiden Aushängeschilder der nächsten Konsolengeneration, stehen sich gegenüber. Schlägt Sega Sony nieder oder hängt die PlayStation den Saturn ab?

Ihr habt Sorgen mit Eurer Soft- oder Hardware? Nicht verzagen, Play Time fragen. Unsere Hotline könnt Ihr wochentags in der Zeit von 13.00 - 16.00 Uhr erreichen. Unter Telefon: 0911 - 6 42 77 62 dürft Ihr uns Löcher in den Bauch fragen. Sollte Ihr uns einmal nicht durchkommen, schreibt uns! Die Adresse: Play Time • Kennwort Help! • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Christian Müller

Ganz kurz...

Nachdem der LucasArts-Hammer Dark Forces weiter auf sich warten läßt, überraschte diesen Monat Interplay mit einem quirligen 3D-Alptraum. Mit nahezu perfekter Bewegungsfreiheit drehte Descent nächtelang der gesamten Redaktion den Magen um. Die Rettung war, daß wir nach Las Vegas jetten mußten, um für Euch dabei zu sein, als die Spielehersteller ein neues Zockerjahr einläuteten. Was sich abseits der Glamour- und Glücksspielwelt in den Messehallen tat, seht Ihr in unserem Messebericht.

Rubriken

Charts — 124
COIN UP — 10
Game Over — 130
Hermann der Dungeonmeister — 121, 123
Highlights — 3
Inhalt Tips & Tricks — 50
Inserentenverzeichnis — 129
Kleinanzeigen — 126
Leserbriefe — 120
News — 6
Rollenspiele — 128
Tip & Tricks — 51

Specials

WCES Las Vegas — 12

Into the Future

Das Duell (2) Play Station vs. Saturn — 26

Reviews

PC

Blackhawk — 46
Cannon Fodder 2 — 42
Die Sage von Nietoom — 43
DESCENT — 32
Dominus — 47
Frontlines — 43
Gone Fishin' — 40
Hokum KA-50 — 46
Oldtimer — 44
Profi Fußball: Der Trainer — 44
Retribution — 45
Royal Flush — 45
SimCity 2000 Windows — 40
Ten Do — 49
Wacky Wheels — 40

PC CD-ROM

360 Compilation — 42
Alien Logic — 46
ALONE IN THE DARK 3 — 36
Award Winners Gold — 42
Combat Classics 3 — 46
DSA 2 — 43
HELL — 42
Ishar 3 — 47
Kingdoms of Germany — 47
NCAA Basketball 2 — 43
Power Game 2 — 48
Ravenloft — 48
Road to the Final Four — 43
Robinson's Requiem — 49
UFO & Master of Orion — 45
Zephyr — 49

AMIGA

Dragonstone — 100
Lords of the Realm — 96
Marblelous — 96
Mortal Kombat 2 — 97
Mr. Blobby — 100
OLDTIMER — 92
Overlord — 97
PGA European Tour — 97
Pinkie — 98
Reunion — 98
Shadow Fighter — 98

AMIGA 1200

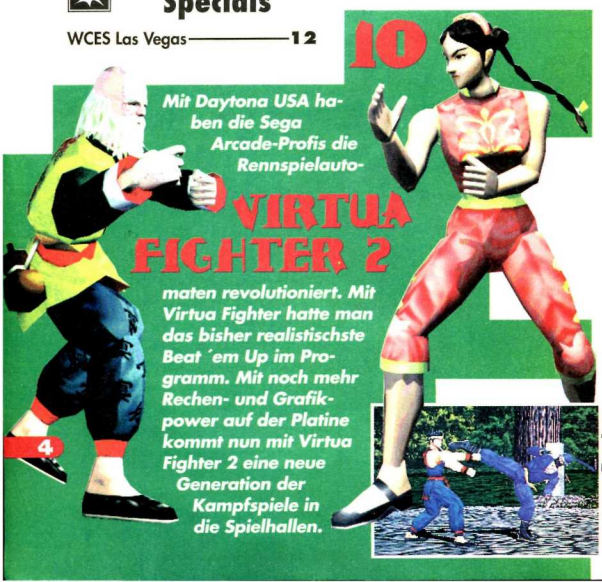
BLING! — 86
Bloodnet — 100
Jungle Strike — 96
Premier League Manager 3 — 101
SKELETON KREW — 96
Subwar 2050 — 90

AMIGA CD 32

Flink — 100
Rise of the Robots — 101
Subwar 2050 — 101

C64

A Nightmare on Elm Street — 84
Plus Paket 63 — 85
U.S.S. John Young — 84



INHALT

PLAY TIME

MEGA DRIVE

Brett Hull Hockey 95 — 104
Cannon Fodder — 108
ESPN Speedworld — 105
Mr. Nutz — 108
PGA Golf 2 — 108
RISTAR — 104
Samurai Shodown — 110
The Hurricanes — 108
Unnecessary Roughness — 107

MEGA CD

Corpse Killer — 104
Dragon´s Lair — 104
Lawnmower Man — 106

GAME GEAR

Power Rangers — 110
Rise of the Robots — 110
Tazmania 2-
Escape from Mars — 106
The Hurricanes — 105

SUPER NES

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 112
Jurassic Park 2 — 114
PARODIUS 2 — 116
Soul Blazer — 115
Super BC Kid — 115
Tetris & Dr. Mario — 115
The Pagemaster — 114
WCW Super
Brawl Wrestling — 119
X-Men — 114

GAME BOY

Brainbender — 114

JAGUAR

Bubsy — 116
Checkered Flag — 116
Club Drive — 116
Doom — 117
Dragon — 117
Extreme Skiing — 117
Iron Soldier — 118
Kasumi Ninja — 118
Zool 2 — 119

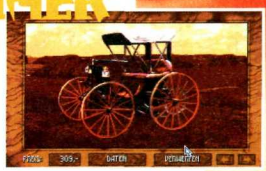
NEO GEO

Samurai Shodown — 118

HELL 42

Große Namen, famose Technik. Das PC-Adventure Hell, der Cyberpunk-Thriller aus dem Hause Gametek, geizt nicht mit optischen Reizen. Kult-Fiesling Dennis Hopper, Avantgarde-Diva Grace Jones oder Vamp-Lady Jane Seymour geben ihr Computerspiel-Debüt in einer wahrhaft diabolischen Odyssee.

OLDTIMER 92



Max Design hält zu allen Amiga-Usern. Mit Oldtimer liefern sie eine rundum stimmige Management-Simulation für Commodores Kleinsten, in der sich alles um die gute alte Zeit der Automobile dreht.

SKELETON KREW 96

Beste Action-Kost für den Amiga liefert Core Design mit Skeleton Krew. In einem finsteren Endzeit-Szenario läßt es eine semi-androide Elitetruppe gegen die Mächte der Finsternis ganz schön krachen.

Street Fighter II - Der Film

Shadaloo City, Shadaloo. Zwölf Soldaten der Vereinten Nationen sind heute getötet und 63 Zivilisten gekidnappt worden. Während die Kämpfe in dem schon sieben Monate andauernden Bürgerkrieg an Intensität zunehmen, werden sie vom abtrünnigen Kriegsherrn General M. Bison als Geiseln gefangengehalten. Drei Offiziere der Vereinten Nationen werden als vermißt gemeldet. Während heftiger Gefechte ließ General Bison verlautbaren, daß die Geiseln innerhalb der nächsten 72 Stunden getötet werden, falls er die geforderte Lösegeldsumme von 20 Milliarden Dollar nicht erhält. Colonel William F. Guile hat in einer waghalsigen Mission das Kommando über UN-Kräfte übernommen, die die Geiseln retten sollen. Ihr Aufenthaltsort ist derzeit unbekannt....
Das ist die (nicht besonders einfallsreiche) Story zur Hollywood-Kinofassung des berühmtesten Beat ´em Up-Videospiels Street Fighter. Bei dem Streifen, den Action-Regisseur Steven de Souza (Stirb langsam 1+2, The Flintstones) in Szene setzte, steht die Handlung aber sicherlich im Hintergrund: Kein Geringerer als Kampfsport-Spezialist Jean-Claude Van Damme spielt als Colonel Guile die Hauptrolle. Hochkarätig auch seine Mitstreiter und Counterparts: Raul Julia (Addams Family) mimt General Bison, das australische Pop- und Triller-Girl Kylie Minogue spielt Guiles Lieutenant Cammy. Videospielhersteller Capcom beteiligte sich mit 35 Mio. Dollar an der Produktion: Am Drehort wurden zudem Aufnahmen für ein neues Street Fighter-Spiel mit den digitalisierten Charakteren des Films gemacht. Der Film, der in den USA schon angelaufen ist, wird Europa diesen Sommer erreichen. Wann das zugehörige Videospiel fertig sein soll, ist derzeit noch nicht bekannt.

Mit den Augen der Kamera

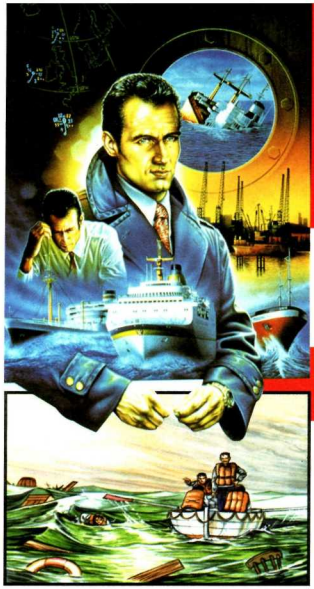
Core Designs für diesen Monat angekündigte PC-Golfsimulation **The Scottish Open** spricht von sich selbst als „erstes echtzeitberechnetes 3D-Golfspiel". Die vier Golfkurse und die Spielfiguren sollen sich dabei im gerenderten Outfit präsentieren. Erste Screenshots und ein spielbares Demo ließen aber von all dem nur wenig erkennen. Das interessanteste Feature scheint aber die Möglichkeit zu sein, sich die Kurse oder den Flug des Balls aus den verschiedensten Kamerawinkeln betrachten zu können. Ob dies als Berechtigung neben Topspielen wie PGA 486 oder Links 386pro ausreicht, darf allerdings bezweifelt werden. Der ausführliche Test in einer der nächsten Ausgaben kann uns aber eines Besseren belehren.

Von Hexern und Superhelden

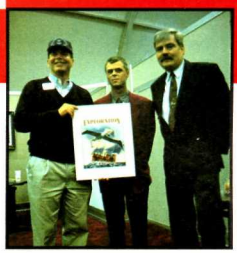
Acclaim kündigt für März zwei neue Super NES- und Mega Drive-Spiele an. Bei **Warlock** handelt es sich um ein Jump & Run-Spiel mit vielen Action-Elementen, in dem Ihr die Rolle eines Kampf-Druiden übernehmt. Er befindet sich auf der Suche nach sechs uralten, magischen Runensteinen, die sich auch der Hexenmeister des Bösen, Warlock, unter den Nagel reißen will, um die gesamte Schöpfung zu vernichten. Mit den Kräften der Magie ausgestattet, kann die Spielfigur Blitze schleudern, schweben, Erdbeben herbeirufen etc.. Handlung und die Hintergrundgrafik erinnern stark an Konamis Castlevanias, die Animationen der Sprites wirken allerdings sehr realistisch.
Deutlich verbessert scheint sich, im Gegensatz zu vielen ähnlichen Vorgänger-Spielen, die Qualität des neuen **Spiderman**-Games zu haben. Nicht nur an Animation und Sound (Soundtrack von Aerosmith!) wurde getüftelt, vor allem die Spielarten des Gameplays haben sich gesteigert. Spidy hat nun zwei verschiedene Netzarten und Granatentypen zur Wahl. Schafft Ihr es, vier spezielle Symbole einzusammeln, dürft Ihr sogar mit der tatkräftigen Unterstützung der Fantastischen Vier rechnen. Natürlich trifft man in den sechs Levels wieder auf zahlreiche gut bekannte Unholde aus dem Marvel-Universum, wie Venom, den Grünen Kobold und das Chamäleon.

Interkontinentale Warenströme

Im Fahrwasser des Computerspiel-Klassikers Ports of Call bewegt sich das neue Managerspiel der Eutiner Firma Software 2000. Als **Reeder** habt Ihr in dem gleichnamigen Spiel mit den zahlreichen Aufgaben eines Schiffseigners zu kämpfen, der seine Schiffslinie im Waren- und Frachtverkehr wie in der Passagierbeförderung ganz nach oben bringen will. Dazu stehen neun verschiedene Schiffstypen zur Wahl. Aber auch neue Modelle können entworfen werden, um die 100 Häfen anzulaufen. Eine komplette Finanzsimulation mit Kredit- und Börsenwesen und Versicherungen ist enthalten. Für die vielen SVGA-Grafiken zeichnet erneut der bekannte Illustrator Celal verantwortlich. Bleibt zu hoffen, daß sich die Wirtschaftssimulation im komplexen Zusammenwirken der einzelnen Spielinhalte realistischer gibt als der Baulöwe. **Der Reeder** wird für den PC (Diskette, CD-ROM) im März erscheinen, die Amiga-Versionen sollen im April folgen.



Aber auch in anderer Weise gibt sich Software 2000 interkontinental. Am Rande der CES in Las Vegas wurde die Kooperation mit einer Ikone der Computerspielindustrie bekannt. Der Mitbegründer von MicroProse, „Wild" Bill Stealey, wird mit seiner neuen Firma Interactive Magic die Produkte der deutschen Software-Spezialisten in Nordamerika und Asien vertreiben.

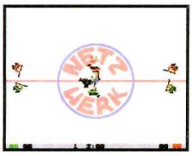


Flipper-Wahnsinn

Auch das engl. Softwarehaus Codemasters konnte in der PC-Welt bislang nur durch eine Umsetzung des Konsolenspiels MicroMachines auf sich aufmerksam machen. Ende Februar steht mit Psycho Pinball eine weitere Konvertierung eines Mega Drive-Spiels vor der PC-Festplatte. Ein erstes spielbares Demo hinterließ einen sehr guten Eindruck: realistisches Ballverhalten, 12 verschiedene Tische, drei Schwierigkeitsgrade, fünf Geschwindigkeitseinstellungen und 200 Soundeffekte sollen bis zu vier Spieler vor den Monitor fesseln.

BodyCheck heißt jetzt CrossCheck

Das neue Action-Eishockeyspiel für den Amiga erfuhr eine Namensänderung. Statt des regelgerechten BodyCheck ziert nun das ein Foul bezeichnende Wort CrossCheck die Verpackung des Sunflower-Sportspiels. Für alle Amiga-Modelle kostet das Spiel ca. DM 60,-.



Top Games

Super Nintendo				Mega Drive	
Blackhawk	109,--	NBA Live 95	129,--	**Earthworm Jim**	**119,--**
Donkey Kong C.	**134,--**	**NHL Hockey 95**	**119,--**	FIFA Soccer 95	109,--
Earthworm Jim	129,--	Secret of Mana	109,--	**Lion King**	**119,--**
FIFA Soccer 95	**119,--**	**Soulblazer**	**114,--**	Rock'n Roll Racing	109,--
Indiana Jones	**129,--**	**Star Wars 3**	**129,--**	**Soleil**	**119,--**
Jurassik Park 2	124,--	Syndicate	119,--	Sonic & Knuckles	109,--
Lord of the Rings	109,--	**WWF Raw**	**144,--**	Urban Strike	109,--

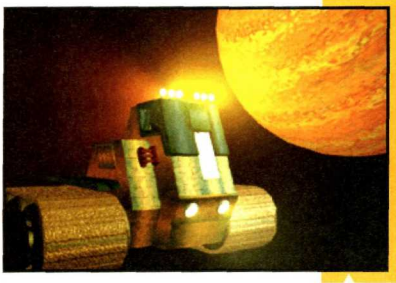
Reservierungs-Service für Neuheiten

Rufen Sie an, wir sind bis 21 Uhr persönlich für Sie da!

☎ **0 80 62 / 8 03 26 - BTX: Bachhuber#**

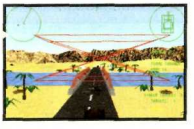
Game Boy Spiele zu **stark reduzierten** Preisen. Viele **weitere Artikel** und **Zubehör** auf Lager. **Hard- und Software für PC**. Fordern Sie unsere **kostenlose Preisliste an!** Versand im **Sicherheitskarton**! Inland Nachnahme (+ DM 8,--) oder Vorauskasse (+ DM 5,--). Alle Bestellungen bis **16.00 Uhr** werden am gleichen Tag versandt. Lieferungen ab DM 250,-- **portofrei!**

Top Games • Angelika Bachhuber • Gottlob-Weiler-Str. 37 b • 83052 Bruckmühl



Von EPROMS zu CD-ROMS

Domark setzt jetzt verstärkt auf den PC. In der Vergangenheit fast ausschließlich im Videospielbereich tätig gewesen, stehen nun drei originale CD-ROM-Eigenentwicklungen kurz vor der Fertigstellung. Das SVGA-Adventure **The Orion Conspiracy** entführt Euch als Bewohner einer Raumstation in ein detektivisches Abenteuer, das mit Sprachausgabe und völlig gerenderter Spielumgebung aufwartet. **Absolute Zero** wirft den Spieler mitten in eine kriegerische Auseinandersetzung zwischen Terranern und Schizans. In dem actionorientierten Spiel steuert Ihr bis zu zehn verschiedene Fahrzeuge durch verschiedene Missionen. Ein ähnliches Szenario liefert **Tank Commander**: Als Pilot eines Kampfpanzers müßt Ihr über 40 Missionen überstehen. Landschaftsdarstellung mit Texture-Mapping, Videosequenzen, Kameraperspektiven und eine Netzwerk-Option für bis zu 16 Spieler (!) sind die herausragenden Eigenschaften. Alle Spiele erscheinen im März für PC CD-ROM.



Auf dem Teppich in die Arktis

Mit Magic Carpet zeigte Bullfrog gegen Ende letzten Jahres, welch kreatives Potential in der englischen Truppe steckt. Mit der actionreichen Teppichfliegerei gelang Ihnen ein zauberhaftes, spielerisch und technisch höchst anspruchsvolles Spiel, dessen Magie man sich nur schwer entziehen konnte. Ende dieses Monats dürfen sich alle, die sich an den bisherigen 50 Levels nicht sattfliegen konnten, auf 25 neue Aufgaben freuen. Die Mission-Disk **Hidden Worlds** liefert härtere Computergegner, neue Netzwerk-Optionen und neue Zaubersprüche. Aber auch grafisch hat sich etwas getan: Die versteckten Welten befinden in einer kalten, eisigen, arktisartigen Umwelt mit schneebedeckten Hängen und Gletschern. Hidden Worlds benötigt natürlich das Hauptprogramm und wird für PC CD-ROM ca. DM 50,- kosten.

TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX

NEWSFLASH USA

...direkt aus dem Ticker

Markus Krichel

Origin hat nach Aussagen von Pressesprecher David Swofford den nächsten Wing Commander bereits in der Mache. Geplantes Veröffentlichungsdatum ist Weinachten 95. Wing Commander IV basiert auf der bereits existierenden WC III-Technologie und man rechnet damit, daß einige der Schauspieler wieder mit von der Partie sein werden.**+++stop+++**Das Cyber-Universum scheint in Johnny Mnemonic einen neuen Kulthelden gefunden zu haben. Basierend auf dem Buch von William Gibson erscheinen im Sommer sowohl ein Film als auch ein Speil gleichen Namens. Johnny Mnemonic ist eine Sci-Fi-Story über einen futuristischen Datenkurier.**+++stop+++**SimFans weren in diesem Sommer vergeblich nach dem neusten Maxis-Titel SimRainforest Ausschau halten. Der Grund: Der Titel wurde auf SimIsle umgeändert. Also: Beim SimEinkaufsbummel auf den richtign SimTitel achten.**+++stop+++**Bill Stealey, der zusammen mit Game-Guru Sid Meier Microprose gründete, ist wieder da. Mit seiner neuen Firma Interactive Magic will er an seine früheren Erfolge anknüpfen. Der erste hit soll eine Helicopter-Simulation mit dem Titel Apache Gunship werden. **+++stop+++**Nach Panasonic stellt nun endlich der koreanische Hardwarehersteller Goldstar sein langangekündigtes 3DO-System vor. Beide Systeme sind praktisch identisch und haben den selben Preis (399 Dollar). Die **Goldstar-Variante** scheint allerdings etwa um 25% geringere Ladezeiten zu schaffen.**+++stop+++**Das kanadische Softwarehaus Readysoft scheint endlich einen Nachfolger für Ritter Dirk the Daring gefunden zu haben, dessen Ruhestand nach der tausendsten Rettung von Princess Daphne aus dem Dragonís Lair seinen Ruhestand auch längst überfällig ist. Die Nachfolge soll der monströse **Frits** antreten, seines Zeichens Hauptdarsteller in dem neuen Cartoonabenteuer Braindead 13. Ebenso wie bei Daragon´s Lair ista auch bei Braindead 13 die Interaktivität stark limitiert und beschränkt sich hauptsächlich darauf den Helden nach links oder rechts zu schicken. **+++stop+++**Als eines der letzten, unentschlossenen Softwarehäuser gelang es nun den 3DO-Strategen auch LucasArts als Drittanbieter zu gewinnen. Der erste Titel aus der Star Wars Schmiede: **Rebel Assault.** **+++stop+++THE END+++**

DER BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK PROFI PACK

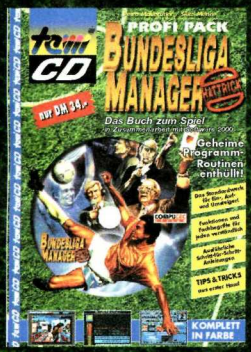
- das Standardwerk für Ein-, Auf- und Umsteiger für PC(CD-ROM/Disk) und Amiga.

Das Buch zum Spiel in Zusammenarbeit mit Software 2000.

GET THE KICK!

- Zahlreiche Beispiele aus der Praxis
- Tips & Tricks aus erster Hand
  - Wann sollte man die Abseitsfalle einschalten?
  - Welche Aktien bringen am meisten Profit?
  - Welche Versicherung muß man abschließen?
  - Wie stark darf man seine Spieler beim Training fordern?
  - Gibt es den ultimativen Toto-Tip?
  - Was ist beim Transfer zu beachten?
  - Wie umgeht man einen drohenden Lizenz-Entzug?
  - Wie kann man geschickt Steuern sparen?
- Verblüffend einfache Lösungen für die meistgestellten Fragen zum BMH
- Vollständiges Tutorial für den schnellen Einstieg
- ALLE Ereignisse und wie man darauf reagiert
- Alles über den brandneuen Reality-Modus und seine phänomenalen Möglichkeiten!

- Erste Hilfe-Ratgeber für knifflige Situationen
- Ausführliche Schritt-für-Schritt-Anleitungen zu allen Bereichen (Bilanz, Transfer, Aufstellung usw.)
- Viele hundert Screenshots, Grafiken und Fotos – alles komplett in Farbe
- Umfangreiches Stichwortverzeichnis zum schnellen Nachschlagen



PC CD-ROM.

AMIGA UND PC.

AUF DISKETTE BZW. CD-ROM:

■ Die neueste BMH-Version (Bugfix) ■ Spielerdatenbank der Saison 1994/95 mit allen Änderungen ■ Optimaler Spielstand (PC) ■ Cheats für mehr Geld, bessere Stadien und erstklassige Teams (Amiga) ■ Spielbare Demo-Version zum Ausprobieren

Erhältlich: IM BUCHANDEL mit Diskette oder CD-ROM. Je nur DM 34,-

COMPUTEC

team

Virtua Fighter 2

Schneller und perfekter!

Was kann daran nur so reizvoll sein, wenn sich zwei computergesteuerte Kung-Fu-Kämpfer auf dem Bildschirm gegenseitig die Birne weichtreten? Ewige Zweifler, Nörgler, aber auch überpazifistisch veranlagte Zeitgenossen sollten sich davor hüten, einen Blick auf Virtua Fighter 2 zu werfen - sie könnten süchtig werden.

Nicht, daß das Spielgeschehen etwa übermäßig blutrünstig oder brutal wäre, aber was die bei VF 2 eingesetzte neue Sega Model-2-Hardware an Grafikpower zu bieten hat, ist derzeit einmalig. Den bei VF 1 noch über Polygone animierten Figuren wurden zusätzliche Texturen aufgetragen, durch die sie noch realistischer wirken. Maximal 300.000 Polygone mit Texture-Mapping kann das Model-2 pro Sekunde erzeugen, so daß die Animationen in ihrem Bewegungsablauf Filmqualität erreichen.Wie groß das Interesse an VF 2 in Japan ist, konnte Sega schon am Tag der Aufstellung in den Spielhallen erleben. Durch die lokale Presse angekündigt, fanden sich derart viele Fans ein, daß sich lange Schlangen bildeten - ob es so weit in Deutschland jemals kommen wird? Den Star-Programmierer von Sega, Yu Suzuki, kennt dort jedes Kind. Bevor er die Arbeit an VF 2 begann, sah sich Yu in China zahllose Kung-Fu-Kämpfer an, um möglichst realistische Bewegungsabläufe kreieren zu können. Was bei seiner Reise herauskam, wird auf den ersten Blick gar nicht sichtbar. Unterscheiden sich die insgesamt sechs vorhandenen Kämpfer zwar rein äußerlich schon erheblich, so wird erst beim Spielen deutlich, daß jeder tatsächlich über eigenständige Bewegungsabläufe verfügt, die dem Spiel einen noch realistischeren Touch geben.

● *Lion und Shuntei sind ein Ergebnis von Yu Suzukis Studium der Kampftechniken in China.*

Die auf kleinen Tafeln erläuterten Special Moves werden mit Hilfe eines Joysticks sowie drei Action-Buttons ausgeführt. Obwohl dort nur sechs Special Moves erläutert sind, wird schnell deutlich, daß es erheblich mehr sein müssen. Wie viele es sind, ist derzeit reine Spekulation: Die einen sprechen von 50, andere glauben, schon bis zu 100 individuelle Angriffssequenzen ausgemacht zu haben.

Auch an nette kleine Details, die einem Spiel erst den letzten Schliff geben, wurde gedacht: Auf den Trikots der Kämpfer sind farbige Logos erkennbar, die wahrscheinlich schon in der nächsten Version als Werbefläche an Coca Cola oder Nike verkauft werden. Stirnbänder können sich bei allzu hitzigem Gefecht schon einmal ablösen, und einer der Kämpfer nimmt hin und wieder einen kräftigen Schluck aus der Flasche, wenn er am Boden liegt. Dazu fliegt gelegentlich Laub von den Bäumen umher, was in Verbindung mit den erheblich aufgewerteten 3D-Hintergrundgrafiken erstaunliche Effekte ergibt.

Mit VF 2 ist Sega der Konkurrenz, sofern es diese überhaupt noch gibt, wieder einmal um Meilen voraus. Leider konnten wir noch keinen genauen Termin in Erfahrung bringen, wann VF 2 auch in Deutschland zu finden sein wird. Nächsten Monat wissen wir aber sicher mehr, denn zwischenzeitlich findet wieder die bekannte Automatenmesse IMA in Frankfurt statt, Europas wichtigster Termin für neue Spielautomaten.

Kai-Uwe Wahl

● *Brillante 3D-Hintergrundgrafiken geben den realistisch animierten Fights noch eine Spur mehr Illusion. Hier stehen sich in einem Wald alte Bekannte aus dem ersten Teil gegenüber: Kage und Akira.*

BIINGNG!

Sex, Intrigen und Skalpelle

Magic Pharma Labs
Sind Sie totkrank? - Hoffendlich BIING! im Schrank
Gebrauchsinformationen - Bitte aufmerksam lesen!

Zusammensetzung
1 Datenträger enthält: opto-visuelle-Hirniimplantatoide, gelöste glaukome Akustika, 2% Programmi-intolerancae-erroris i. Tr.

Anwendungsgebiete
Akute Depressionen, Zahn- und Regelschmerzen, zeitweise Amnesie, Langeweile, leichte bis mittelschwere Hormonstörungen.

Gegenanzeichen
BIING! darf nicht angewendet werden bei Magen- und Zwölffingerdarmgeschwüren oder bei krankhaft erhöhter Errötungsneigung. BIING! sollte nur nach Befragen des Arztes verwendet werden bei vorgeschädigter Niere oder in der Schwangerschaft, insbesondere in den letzten 9 Monaten.

Nebenwirkungen
Erhöhter Blutdruck und Testosteranproduktion; selten Überempfindlichkeitsreaktionen (Anfälle von Atemnot). Kann zum Exitus führen, falls es zusammen mit Föhnen in Badewannen geworfen wird. Bei Daueranwendung kann es zum Biing!-Commander-Syndrom führen.

Wechselwirkungen mit anderen Mitteln
Pertoxide Amboleszenzen können über parallele Stektotyten neuronale Anti-Substiten provozieren. Daher niemals zusammen mit Aalen kochen.

Dosierung
Soweit nicht anders verordnet,

	Erwachsenen	Inder ab 16 Jahren
Einzeldosis	3-4 Stunden	2-3 Stunden
Tagesdosis	bis 10 Stunden	bis 6 Stunden

Art der Anwendung
Die Datenträger werden ohne Flüssigkeit und unzerkaut über den Computer eingenommen.
Hinweis: BIING! soll nach Ablauf des Verfalldatums nicht mehr angewendet werden.

BIING! Für Rinder unzugänglich aufbewahren!

Darreichungsform
Schachteln mit 13 bis 19 Disketten für Amiga (14), Amiga AGA (19), MS-DOS (13), Anstaltspackung mit kompaktem Disk-Rom. Mindestens haltbar bis: siehe Rückseite

reLINE SOFTWARE

MAGIC BYTES ™

Systemvoraussetzungen:
Amiga: 2 MB RAM, Harddisk 15- 18 MB frei.
Amiga AGA: 3 MB RAM, Harddisk ca.34 MB frei

MS-DOS: ab 386er, 4 MB RAM, SVGA, HD 34 MB frei, DOS 5.0 oder höher, MS kompatible Maus.
CD-ROM: wie MS-DOS
Soundunterstützung: Soundblaster, SB-PRO, Roland, General Midi.

Vertrieb Schweiz:
Thali AG

Vertrieb Österreich:
Dynamic Systems

Schicken Sie Ihre Bestellung an: Verlag R. Kleinegräber, Postfach 2144, D-33251 Gütersloh, Tel.05241 -34861 Fax. - 340275

Hiermit bestelle ich folgende(s) Spiel(e):

	Menge	E-Preis	G-Preis
BIING! Amiga	____	DM 119,95	_____
BIING! Amiga AGA	____	DM 129,95	_____
BIING! MS-DOS 3,5"	____	DM 119,95	_____
BIING! CD-ROM	____	DM 99,95	_____
Gesamt:	____		_____

Ich zahle per: O Nachnahme O Vorkasse
Nachnahme zzügl. 10,-DM, Vorkasse zzügl. DM 5,-, Ausland nur Vorkasse zzügl. DM 20,-

Endlich dürfen wir unseren Spieltrieb wieder voll ausleben: Die CES, die wohl wichtigste Computer- und Videospielemesse, fiel vom 6. bis 9. Januar in das Las Vegas Convention Center ein. Der Haken am beliebten Zocker-Wanderzirkus: Die begehrten Tickets werden nur der Spiele-Industrie, Händlern und Zeilensöldnern wie uns in die Hand gedrückt. Wir schwärmten in den vier großen Hallen aus und zeigen die wichtigsten Spiele, die uns demnächst den Schlaf rauben sollen.

Winter CES 1995

Spielplatz Las Vegas

Nintendo beamt sich in die dritte Dimension

Nintendo hatte sich ein riesiges Claim rund um ihren gigantischen Präsentationsiglu abgesteckt. Lange Schlangen bildeten sich vor dem Präsentationsdungeon, in dem sich der sagenumwobene Virtual Boy verbarg. Dort durften mit einer 3D-Brille Leinwandprojektionen der ersten fünf Spiele für den neuen Virtual Boy (US-Start: April) bewundert und teilweise auch bereits am Gerät gespielt werden. Seit dem ernüchternden Debut im November '94 in Tokio programmierten die Entwickler, was das Keyboard hergab. Was dabei herauskam, kann sich dreidimensional sehen lassen: Der Virtual Boy, in den der Spieler wie in eine Brille auf einem Dreibein hineinblickt, projiziert ein schwarz-rotes, vollkommen dreidimensional wirkendes Bild - zwar nur in schwarz-rot, aber wir wollen ja nicht kleinlich sein. Denn der Gag ist nicht nur der 3D-Effekt, sondern daß man mehrere hintereinanderliegende Spielebenen nutzen kann. Kultklempner Mario geht jetzt in Mario Bros. förmlich in das Bild hinein und weicht so Hindernissen aus. Hudson Soft beschert uns einen noch namenlosen Vertikalshooter mit Tiefgang: Man steuert ein Raumschiff aus der Vogelperspektive und taucht bei Bedarf in darunterliegende Ebenen. Dazu winden sich serienweise Unholde in den Häuserschluchten von einer Ebene in die andere - ein phantastischer Anblick! Mit Verdacht auf Schleudertrauma wird ein ebenfalls noch namenloses Formel-1-Rennspiel eingeliefert: entgegenkommende Objekte wie z. B. Hinweisschilder, Palmen und Pylonen zaubern einen tollen 3D-Effekt ins monochrome Pixelbild. Das Ballerspiel Redzone mit einer Star Wing-ähnlichen Verfolgersicht wirkte dagegen noch unfertig.

● ***Probespielen bei Nintendo: Auf riesigen Monitoren wurde u. a. Comanche (SNES) gezeigt.***

Beim Flipperspiel Space Pinball mit fünf Tischen rollt die Kugel auf drei plastischen Ebenen und Bonusflächen. Ärger mit Androiden gibt's dagegen im Zweikampfspiel Telero Boxer, bei dem man einen von acht bösen Kampfroboter aus der Ich-Perspektive betrachtet. Kaum schlägt der Gong zur ersten Runde, drischt der Blechkamerad auch schon auf uns ein, was das Zeug hält. Da rasen die Fäuste des Gegners so plastisch heran, daß man glatt das Blocken und Zurückschlagen verschwitzt. Ergonomisch weniger gelungen scheint einzig das Dreibein des Virtual Boy. Der Spieler muß sich je nach Größe unterschiedlich stark nach unten beugen, um in das Gerät hineinzuschauen. Normalerweise reicht beim SNES nämlich schon ein Joypad und ein fetzi-

ges Spiel, um gediegen zu verkrampfen - wird nun das tägliche Zocker-Bodybuilding womöglich auch auf den Nacken und angrenzende Körperteile ausufern? In Deutschland wird der Virtual Boy erst 1996 erhältlich sein.

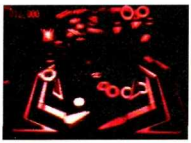
Das Ultra 64 hatte Nintendo dagegen daheim gelassen - erst dürfen wir unsere joypadgestählten Daumen für einige heiße 16 Bit-Spiele am SNES-Control Pad reiben. Bei Comanche von NovaLogic fliegt man einen Helikopter aus der Cockpitperspektive durch 3D-Pixellandschaften und kämpft in 30 Missionen gegen feindliche Hubschrauber und Panzer. Trotz Pixelsuppe ist der räumliche Effekt bemerkenswert, der z. B. beim Durchfliegen von Schluchten entsteht. Die Steuerung ist brillant gelöst; das Gameplay des mit FX-Chip versehenen Moduls beeindruckt. Enttäuschend ist dagegen der Zwei-Spieler-Modus mit Splitscreen, bei dem die Pixeltexturen auf ein Minimum reduziert werden.

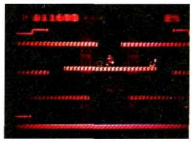
Im Polygon-Prügelspiel FX Fighter verhaut man dagegen im Zweikampf Aliens, Menschen oder Roboter in wechselnden Perspektiven. Die flüssig animierten, mit FX-Chip gedopten Klötzchen-Killer gehen derzeit mangels fertiggestellter Kollisionsabfrage auch schon mal ohne gegnerischen Nasenstüber malerisch zu Boden. GTE, die derzeit an der SNES-Version basteln, zeigten übrigens am eigenen Stand das beeindruckende PC-Pendant.

Ungebetene Gäste gilt es im Vogelperspektiven-Rollenspiel Earth Bound von der Erde zu vertreiben. Als kleiner Junge rettet man die Menschheit aus den Klauen von häßlichen Saugnapfkreaturen - sofern man Puzzles löst, sich Tips von anderen Charakteren holt und die richtigen Gegenstände verwendet. Zwei treue Freunde tappen derweil hinter dem Helden her und leisten erste Hilfe bei den typischen Problemen minderjähriger Alienjäger.

Wer Außerirdische lieber selbst mit einem Besuch überrascht, darf beim Space-Ballerspiel Star Wing 2 mit FX Chip einsteigen. Wie gehabt, gebietet man allei-

ne oder zu zweit über Splitscreen dem intergalaktischen Tohuwabohu als Raumjägerpilot Einhalt. Mitunter ist der Held jedoch besser zu Fuß unterwegs und verwandelt sein Fluggerät auf Knopfdruck in einen Walker, um auf Planetenoberflächen umherzuwandern.





● *Space Pinball oben (VB), Mario Bros. rechts oben (VB).*

● *Der Virtual Boy, Nintendos 3D Game Boy, soll erst 1996 bei uns erscheinen. Zum Zocken sieht man in die 3D-Brille mit schwarz-roten LCDs hinein.*

● ***„Wir planen eine ganze Serie von SNES-Spielen mit der Technologie von Donkey Kong Country", verriet Nintendos US-Boß Howard Lincoln. Donkey Kong Country 2 erscheine bis Jahresende, und auch die anderen Spiele hätten es in sich. „That will be a knock-out!", prophezeite Lincoln gegenüber Play Time.***

Mehr als der Tetris-Klon Kirby´s Avalanche macht das Golfspiel Kirby´s Dream Course mit Nintendo-Held Kirby als Ball her. Nach Getüftel über Schlagwinkel und -kraft kugelt der Knuddelkobold über isometrische 3D-Bahnen - Profis treffen dabei nicht nur das Loch, sondern sacken zudem noch Power-Ups ein.

Mit Donkey Kong Land zwängt Nintendo eine ziemlich genaue Umsetzung von Donkey Kong Country in den Modulschacht des Game Boys. Exakte Steuerung und witzige Animationen der abwechselnd eingeblendeten Helden begeistern; stellenweise leidet die Erkennbarkeit der Sprites jedoch unter dem übertriebenen Hintergrund-Shading.

Perlen vor den Toren des Nintendo-Standes

Rund um Nintendos Spielplatz tummelten sich die bekannten Spieleschmieden für Nintendo-Module. Auch Electrobrains Polygonrennen Dirt Trax FX, das derzeit schnellste Spiel mit FX-Chip, drehte dort seine Run-

Nintendo Ultra 64			
Batman Forever	Acclaim	Action	n.n.b.
Hockeydrome	Activision	Sport	n.n.b.
Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim	Action	n.n.b.
Nintendo Virtual Boy			
Mario Bros.	Nintendo	Jump & Run	n.n.b.
n.n.b.	Hudson Soft	Shoot 'em Up	n.n.b.
n.n.b.	Nintendo	Rennspiel	n.n.b.
Redalarm	Nintendo	Shoot 'em Up	n.n.b.
Space Pinball	Nintendo	Action	2. Quartal
Telero Boxer	Nintendo	Beat 'em Up	2. Quartal
SNES			
Aero the Acrobat 2	Sunsoft	Jump & Run	n.n.b.
Air Cavalry	Gametek	Action	1. Quartal
Batman Forever	Acclaim	Action	3. Quartal
Battletech	Activision	Action	n.n.b.
Boogerman	Interplay	Jump & Run	2. Quartal
Brandish	Koei	Rollenspiel	1. Quartal
Brett Hull Hockey	Accolade	Sport	1. Quartal
C 2: Judgement Clay	Interplay	Beat 'em Up	1. Quartal
Carrier Aces	Gametek	Action	1. Quartal
Comanche	Nintendo	Simulation	3. Quartal
Demolition Man	Virgin	Action	1. Quartal
Demon's Crest	Capcom	Rollenspiel	1. Quartal
Dirt Trax FX	Electrobrain	Sport	1. Quartal
Earth Bound	Nintendo	Rollenspiel	2. Quartal
FX Fighter	Nintendo	Beat 'em Up	2. Quartal
Hagane	Hudson	Action	1. Quartal
Judge Dredd	Acclaim	Action	3. Quartal
Justice League Task Force	Sunsoft	Beat 'em Up	4. Quartal
Kirby's Avalanche	Nintendo	Strategie	1. Quartal
Kirby's Dream Course	Nintendo	Action	1. Quartal
NBA Jam T. E.	Acclaim	Sport	1. Quartal
Panic Bomber	Hudson	Action/Strat.	3. Quartal

den. Per Geländemotorrad heizt man aus der Verfolgerperspektive über 25 Vektorblock-Pisten. Bei Squaresoft fiel vor allem das Zelda-ähnliche Rollenspiel Secret of Evermore auf, bei dem der Held teils gerenderten Fantasy-Finsterlingen den Garaus macht. Auch Konamis Animaniacs treiben nun ihr Unwesen auf dem Game Boy. Das Spiel, von Factor 5 programmiert, ist praktisch eine 1:1-Umsetzung des Mega Drive-Spiels. Das irre Comic-Trio Yakko, Wakko und Dot jumpt und puzzelt sich durch mehrere Action-Adventure-Levels. Auf Knopfdruck blendet man jeweils eines der drei Geschwister ein, die mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten knifflige Stellen meistern.

Fast noch abgedrehter wütete bei Playmates Earthworm Jim auf dem Game Boy. Währenddessen droht man bereits mit einer Game Gear-Version und einem zweiten Teil für die 16 Bit-Systeme. Eine TV-Comicserie mit dem schrägen Helden wird derzeit für den US-Start im Herbst produziert.

● ***Diese Konsole von Sega beherbergt einen Mega Drive mit 32X. Das bisher geheime Gerät (Deckname „Neptun") ist ca. 40x schneller als ein Mega Drive.***

● ***Comanche (SNES)***

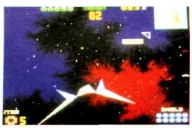
● ***Eine gut 1,5 Meter hohe Sonic-Statue bewachte den VIP-Eingang des Sega-Standes. Im Innenraum wurde u. a. Virtua Fighter für den Sega Saturn gezeigt.***

Sega steht auf Comix und Sonics

Nur einige Schritte weiter drehte sich schon die 1, 5 Meter große Sonic-Statue: Wir waren zu Gast bei Sega. Für Sega Saturn wurde im VIP-Bereich bereits das phantastische Polygon-Prügelspiel Virtua Fighter präsentiert, das in Japan bereits erschienen ist. Neu ist auch der Mega Drive mit integriertem 32X (Arbeitstitel Neptun), der in den USA im Sommer zum Preis von unter 200 US-$ (ca. DM 320,-) erscheinen soll. Mit 32X-Titeln geizte der Konsolenriese nicht. Bei Chaotix ist Knuckles und sein Kumpel mit einem magischen Band verbunden. So kann man sich z. B. gegenseitig in versteckte Regionen katapultieren.

● ***Swatch auf japanisch: Nintendos neue Game Boy-Palette in bunten Gehäusen.***

● ***X-Perts für Mega Drive: könnte mit gerenderten Grafiken Segas Antwort auf Donkey Kong Country werden.***



● ***Star Fox 2 (SNES)***

● ***Donkey Kong Land (GB)***

● ***FX Fighter (SNES)***

Revolution X	Acclaim	Shoot 'em Up	3. Quartal
Road Runner 2	Sunsoft	Jump & Run	n.n.b.
S.W.A.T Cats	Hudson	Action	3. Quartal
Scooby-Doo Mystery	Sunsoft	Adventure	n.n.b.
Secret of Evermore	Squaresoft	Rollenspiel	2. Quartal
Speedy Gonzales	Sunsoft	Jump & Run	1. Quartal
Spider man	Acclaim	Action	1. Quartal
Star Gate	Acclaim	Action	n.n.b.
StarFox 2	Nintendo	Shoot 'em Up	3. Quartal
Sylvester & Tweety	Sunsoft	Jump & Run	n.n.b.
Weapon Lord	Namco	Beat 'em Up	2. Quartal
X-Men	Capcom	Action	1. Quartal
Zero Kamikaze Squirrel 2	Sunsoft	Jump & Run	n.n.b.
Game Boy			
Batman Forever	Acclaim	Action	3. Quartal
BC Kid 2	Hudson	Jump & Run	1. Quartal
Donkey Kong Land	Nintendo	Jump & Run	1. Quartal
Earthworm Jim	Playmates	Jump & Run	2. Quartal

Judge Dredd	Acclaim	Action	3. Quartal
Kirby's Dream Land 2	Nintendo	Jump & Run	2. Quartal
Mario's Picross	Nintendo	Denkspiel	2. Quartal
NBA Jam T. E.	Acclaim	Sport	2. Quartal
NFL Quarterback Club	Acclaim	Sport	1. Quartal
Pagemaster	Fox Interactive	Jump & Run	1. Quartal
Star Gate	Acclaim	Puzzle	1. Quartal
Star Trek Deep Space Nine	Playmates	Action	2. Quartal
Sega Saturn			
Alien Trilogy	Acclaim	Action	n.n.b
Cadillacs & Dinosaurs	Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal
Darkride	Rocket Science	Action	4. Quartal
Flying Aces	Rocket Science	Simulation	4. Quartal
Loadstar 2	Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal
Loadstar	Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal
Muppet Treasure Island	Activision	Edutainment	n.n.b.
Myst	Sunsoft	Adventure	n.n.b.
Obsidian	Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal

● *Tom Kalinske, Chef von Sega USA freut sich schon auf die nächsten 32X-Spiele: „Bis Weihnachten wird es 100 neue Spiele für den 32X geben."*

● *Comix Zone (Mega Drive)*

● *Chaotix (Mega Drive 32X)*

Metal Head macht jetzt sogar einen noch besseren Eindruck als beim ersten Preview. In einem riesigen Battletech-Roboter stapft man durch Science Fiction-Levels und verbreitet per Laserkanone Angst und Schrecken unter bösen Androiden.

In Motocross Championship steuert der Spieler eines von drei wählbaren Geländemotorrädern aus der Verfolgersicht über 12 Pisten. Atemberaubende Demos zeigte Sega für die Kombination 32X und Mega CD. In Surgical Strike fährt man mit einem Kampf-Hovercraft durch eine Science Fiction-Welt und rückt futuristischen Unholden zuleibe. Der Gag: Die gesamte Umgebung wird als Videosequenz praktisch in TV-Qualität gezeigt. Trotzdem hat man völlige Bewegungsfreiheit und kann jeden Winkel des Zukunftsterrains erforschen. Als weitere 32X-CD-Titel mit Full Motion Video nennt Sega z. B. die Helikoptersimulation Midnight Raiders. Für Mega CD-Besitzer werden übrigens alle 32X-CD-Titel auch als Normal-CD-Spiele angeboten.

Magisches Unheil widerfährt dem Joypad-Akrobaten im phantastischen Comix Zone. Als Comic-Autor wird man in eine seiner eigenen Bildergeschichten „hineingesaugt", während es den Bösewicht der Story in die reale Welt verschlägt. Der Spieler hangelt sich nun auf den Heftseiten von Bild zu Bild, wobei der Unhold immer neue Fieslinge zeichnet, die den Helden daraufhin angreifen. Doch der Held kämpft nicht nur, sondern knabbert auch an Puzzles. Dazu darf er bis zu drei Gegenstände aufnehmen und verwenden, um aus dem jeweiligen Bild zu entkommen.

SPECIAL

Fans des Kapuzenmannes dürfen sich auf The Adventures of Batman & Robin freuen. Alleine als Batman oder mit einem Freund, der das edle Helferlein Robin mimt, prügelt man sich durch Gotham Citys verrufenste Straßenschluchten. Abgedrehte Gegner wie z. B. Zwerghelikopter mit Joker-Grinsen und Horden von Zwergakrobaten lauern den Helden auf.

Mysteriös bleibt Segas Geheimprojekt X-Perts, das angeblich Donkey Kong Country mit innovativen SGI-Grafiken locker in die Tasche steckt. Gezeigt wurde von dem Actionspiel im Agentenmilieu jedoch noch kein einziger Pixel - trotzdem vormerken!

Cyberdreams kooperiert noch enger mit H. R. Giger

Ganz in die Gänsehautgilde driftet Cyberdreams ab. Nach Dark Seed plant man für den zweiten Teil des Dämonenabenteuers für PC CD-ROM und

Software-versand Buß

Postfach 1217
61209 Echzell
Tel. 0 60 35 / 1 88 63
Fax 0 60 35 / 1 88 68

Amiga 500		
Lords of the Realm	DV	59,90
Der Clou	DV	68,00
Anstoss World Cup Edition	DV	53,00
PC 3,5"		
Lemmings 3	DA	63,90
Mad News	DV	89,90
CD-Rom		
Wing Commander 3	DV	111,00
Das Schwarze Auge 2	DV	82,00
Sega Mega Drive		
NBA Live '95	DA	109,00
Fifa Intern. Soccer	DA	105,00

Fordern Sie unsere Gratis-Preisliste an!

Sie erreichen uns persönlich
Mo.–Fr. v. 17.00–21.00 Uhr

Außerhalb unserer Geschäftszeiten sind unsere Anrufbeantworter für Sie geschaltet.

Versandkosten:

Nachnahme zuzüglich	9,50
Vorauskasse	7,60

Es gelten unsere AGB.

Tel:03946/4268
Tel:03946/707110
Fax:03946/707110

TRON - SOFT & HARDWARE

VERSANDPREISLISTEN - AUSZUG

Versandadresse
06484 Quedlinburg
Ditfurter Weg 28

PC	
Disney´s Aladin	**57,00**
Cannon Fodder 2	**54,00**
Nuscar Racing	**75,00**
The Lion King	**54,00**
Intern. Tennis Open	**52,00**
Master of Magic	**94,00**
Transport Tycco	**108,00**
Wings of Glory	**109,00**
Alon in the Dark 3	**109,00**
Inferno	**109,00**
Colonization	**99,00**
Bazooka Sue	**104,00**

CD	
The 11th Hour	**99,00**
Monats CD	**19,00**
Creature Shock	**94,00**
Kyrandia 3	**102,00**
Int. Tennis Open	**80,00**
Nascar Racing	**83,00**
Supercarts	**96,00**
Amiga	
Overlord	**57,00**
Disney´s Aladin	**57,00**
Cannon Fodder 2	**57,00**
The Lion King	**57,00**
Sensib. World of S	**57,00**

Hardware CD - ROM
Mitsumi CD - ROM Double Speed für nur 249,00
Sony CD - ROM Double Speed für nur 246,00
Mitsumi CD - ROM Trible Speed für nur 389,00

Soundkarten
Shuttle Sound
***Multi CD**
***WAV-Tablefähig nur 149,00**

Pitfall - Mayan Adventure	Activision	Jump & Run	n.n.b.
Planetfall	Activision	Adventure	n.n.b.
Return to Zork	Activision	Adventure	n.n.b.
Rocket Boy	Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal
The Great Game	Activision	Adventure	n.n.b.
Mega Drive 32X			
Alone in the Dark	Interplay	Action-Advent.	2. Quartal
Blackthorne	Interplay	Action	2. Quartal
C 2: Judgment Clay	Interplay	Beat 'em Up	2. Quartal
Casper	Interplay	Action	3. Quartal
College Basketball´s	Sega	Sport	1. Quartal
Hockeydrome	Activision	Sport	n.n.b.
Metal Head	Sega	Action	1. Quartal
Mortal Kombat 2	Acclaim	Shoot 'em Up	n.n.b.
Motherbase	Sega	Action	1. Quartal
Motocross Championship	Sega	Rennspiel	1. Quartal
NBA Jam T. E.	Acclaim	Sport	2. Quartal
NFL Quarterback Club	Acclaim	Sport	1. Quartal

Für Software Lösungshilfen · Bücher Reservierungsservice bei Neuheiten
Weiterhin Software für SNES, MEGA DRIVE, CDI
Fordern Sie kostenlos unsere Preislisten an.
Unsere Bestelltelephone sind von 9.00 Uhr bis 18.00 Uhr und
Sonnabends von 9.00 Uhr bis 13.00 Uhr für Sie geschaltet.
Der Versand erfolgt per Nachnahme 9,50 DM, Eilzuschlag 7,00 DM
Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr · Preisänderungen vorbehalten.

Sony PlayStation über 30 Charaktere und 75 finstere Locations. Dabei legt sich der zur Psychopathie neigende Held Mike Dawson wieder einmal mit den auf Rache sinnenden Dämonen aus dem Jenseits an. Auch diesmal griff der Schweizer Gruselgrafiker H. R. Giger zum Pinsel und gestaltete die maroden Grafiken.

Ähnlich schaurig-schön sieht I Have no Mouth but I Must Scream für PC CD-ROM und Sony PlayStation aus. Dieses Grafik-Adventure spielt in einer post-apokalyptischen Welt, in der ein übermächtiger Supercomputer wütet. Die Grafik ist in stimmungsvollen, dunklen Tönen gehalten; zur Steuerung dient ein Point & Klick-Interface, bei dem die Habe des Helden in einem Inventory am unteren Bildrand verstaut wird.

Das Rollenspiel Hunters of Ralk (PC CD-ROM, Sony PSX) mit Ich-Perspektive verspricht dagegen Echtzeit-Scharmützel und knackige Puzzles.

● *Thunderhawk (PC)*

● *I have no mouth and I must scream (PC)*

● *Sentó (PC)*

Bei Dark Seed 2 habe Horror-Künstler H. R. Giger (Alien) nicht nur Grafiken entworfen, sondern auch Ideen zur Story geliefert, sagt Peter Delgado von Cyberdreams stolz.

Core Design: Per Hubschrauber in den Geschwindigkeitsrausch

Core Design bastelt an vier Titeln für MD 32X, sechs Sega Saturn-Spielen und vier PC-Produkten. Beeindruckend ist vor allem das Golfspiel Scottish Open mit vier phantastischen, gerenderten Kursen. Bis zu drei Golfer können sich simultan ins Geschehen einklinken. Die Hubschraubersimulation AH-73M Thunderhawk, bekannt vom Mega CD, soll auf PC CD-ROM mit seinen 60 Missionen noch schneller und grafisch viel detaillierter sein. Obwohl die PC-Pixellandschaft schon jetzt in einer beeindruckenden Geschwindigkeit an der Pilotenkanzel vorbeirauscht, verspricht Richard Barclay von Core noch schnellere Grafik in der fertigen Version.

47-Tek prügelt sich auf dem PC

Im Tapeziertisch-Outfit präsentierte der US-Entwickler 47-Tek zwei Virtua Fighter-ähnliche Prügelspiele für High-End-PCs. In Sentó und Creep Clash prügelt man sich mit gerenderten Dämonen aus mehreren Perspektiven. Geschmeidige Animationen mit über 2.000 Phasen und Monumentalsound sind Standard bei beiden Produkten. Lauert gar eine Matrox MGA-Grafikkarte im PC, kommt mit einer Auflösung von 640x400 im 65.000 Farben-Modus erst richtig Leben auf den Monitor. Mark Hirsch, Gründer von 47-Tek, verkündet stolz: „Eine Bewegung in Sentó besteht aus 20 oder mehr Animationsphasen gegenüber drei oder vier in einem Spiel wie Mortal Kombat."

Sony ruht noch vor dem Sturm

Wenig Neues und schon gar keine PlayStation präsentierte Sony Electronic Publishing auf der Messe. Dafür fand man die PlayStation u. a. bereits bei einem US-Distributor, der das Virtua Fighter-ähnliche Toshinden zeigte. Zu den wichtigeren Sony-Titeln für die herkömmlichen Systeme gehörte der interaktive Film Johnny Mnemonic (Sega CD, PC CD-ROM). Als Datenkurier kämpft man in geheimer Mission gegen Computerpiraten. Dabei werden eingeschnittene Videosequenzen

● *LucasArts zeigte außer Indiana Jones® Desktop Adventures nur bekannte Spiele. Das Spielberg-Adventure The Dig wird erst im Mai enthüllt werden.*

Pitfall - Mayan Adventure	Activision	Jump & Run	n.n.b
Revolution X	Acclaim	Shoot 'em Up	n.n.b.
Stellar Assault	Sega	Action	1. Quartal
Totally Brutal	Gametek	Beat 'em Up	2. Quartal
WWF Raw	Acclaim	Sport	2. Quartal
Mega Drive 32X CD			
36 Great Holes	Sega	Sport	2. Quartal
Cadillacs & Dinosaurs	Rocket Science	Action-Adv.	1. Quartal
Darkride	Rocket Science	Action	4. Quartal
Fahrenheit	Sega	Adventure	2. Quartal
Flying Aces	Rocket Science	Simulation	2. Quartal
Loadstar 2	Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal
Loadstar	Rocket Science	Action-Adv.	1. Quartal
M. M. Power Rangers	Sega	Action	2. Quartal

Midnight Raiders	Sega	Simulation	1. Quartal
Obsidian	Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal
Rocket Boy	Rocket Science	Action-Adv.	3. Quartal
Supreme Warrior	Digital Pictures	Beat 'em Up	1. Quartal
Surgical Strike	Sega	Action	2. Quartal
Mega Drive			
Adv. of Batman & Robin	Sega	Action	1. Quartal
Aero the Acrobat 2	Sunsoft	Jump & Run	n.n.b.
Barkley: Shut up & Jam 2	Accolade	Sport	1. Quartal
Batman Forever	Acclaim	Action	3. Quartal
Brett Hull Hockey	Accolade	Sport	1. Quartal
Comix Zone	Sega	Act.-Adventure	2. Quartal
Demolition Man	Virgin	Action	1. Quartal
Desert Demolition	Sega	Jump & Run	1. Quartal

Und sie ist doch eine Scheibe!

Zockerregel 5: Ist die CD mal nicht ganz rund - kommt der Zocker auf den Hund.

PC GAMES - alle Neuigkeiten rund um die Spielemaschine Nr.1 .

+ + + JETZT MIT CD-ROM

+ + + Kompetente Reportagen und Berichte aus der Szene + + + Mit Hardwareteil + + +

Wieder mit Tips&Tricks zum Herausnehmen und Sammeln.

Das PC-Spiele-magazin mit CD-ROM

Für sensationelle DM 9,50

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

auf zwei CDs gezwängt. Frankenstein (SNES, MD, Mega CD) lehnt sich an den neuen Film mit Robert De Niro an und ist als Action-Adventure mit sechs Levels inszeniert. Dabei wandelt der Spieler als Frankensteins Monster durch die im Film gezeigten Schauplätze.
Discworld (PC, PC CD-ROM, Mega CD) von Sony-Tochter Psygnosis dagegen ist eine bereits bekannte, aber köstliche Point & Klick-Parodie auf Rollenspiel- und Fantasy-Welten mit über 100 begehbaren Orten und comic-artiger Grafik.

LucasArts' Mini-Indiana Jones lockt Gelegenheitsspieler

Mit Indiana Jones and his Desktop- Adventures für Windows geht LucasArts in bisher verschonten Zielgruppen auf Kundenfang. 15 Missionen von der Schamanen-Rettung bis zur Tempelausgrabung müssen von Indy gelöst werden. Dabei kom-

● ***Indiana Jones & his Desktop Adventures (PC)***

● ***Elite First Encounters (PC)***

biniert das Spiel immer neue Puzzles, während man Indy aus der Vogelperspektive durchs Gelände führt. Per Mausklick sammelt der Spieler Gegenstände auf und spricht mit Eingeborenen. „Indiana Jones and his Desktop Adventures ist für Leute, die Adventures mögen, aber keine 40 Stunden Zeit haben, um ein derartiges Spiel zu beenden", erklärt Projektleiter Hal Barwood. Jedes Spiel könne innerhalb einer Stunde gewonnen werden, um dann ein neues Spiel mit neuen Charakteren, Puzzles und verborgenen Schätzen zu beginnen.

Gametek: Luftschlacht am Pixelhimmel

Mit einer langen Release-Liste wagte sich das britische Softwarehaus Gametek über den großen Teich. Bei Air Cavalry (SNES) erledigt man als Hubschrauberpilot verschiedene Missionen vom Absetzen von Infanterie-Einheiten bis zum Einschüchterungsangriff im Namen der UN.
Wer lieber in die Pazifikschlachten des Zweiten Weltkriegs eingreift, startet besser mit Carrier Aces (SNES). Aus der Verfolgersicht steuert man zehn wählbare Nippon- oder US-Flieger und torpediert Schiffe oder jagt andere Flugzeuge.
Interessant dürfte David Brabens Frontier: First Encounters (PC Floppy & CD-ROM, A 1200, CD 32) werden. Nachdem Konami den Vorgänger lizenziert hatte und nach jahrelangen Verzögerungen entnervt das Handtuch warf, griff Gametek zu. Nun geruht der Meister, flinker zu codieren und will uns bereits im März alle Versionen kredenzen. Grund dafür dürfte sein, daß der notorische Einzelgänger Braben diesmal sieben weitere Programmierer und Grafiker um sich herum duldete. Laut Gametek ist keine Zeile des Codes mit dem Vorgänger identisch. Der einzigartige Mix aus Action, Strategie und Han-

● ***Spieleflut bei Gametek: Sowohl für PC als auch für die Konsolen hatte die englische Softwareschmiede wieder reichlich Nachschub für Joystickakrobaten an Bord. Sogar um den Amiga kümmert sich Gametek.***

Auf der Messe aufgeschnappt

+++ *Noch bessere Grafik als bei Donkey Kong Country?* Das bisher geheime Actionspiel Vectorman von Blue Sky (Joe Montana Football) soll sogar noch bessere Grafiken als Donkey Kong haben. Erscheinungstermin des Mega Drive-Spiels: Herbst '95. **+++ *Spielberg mischt nun doch bei LucasArts mit*** Am PC-Adventure The Dig von LucasArts ist Star-Regisseur Steven Spielberg nun doch maßgeblich beteiligt. The Dig soll im zweiten Halbjahr '95 erscheinen.. **+++ *Bond spioniert auf dem SNES in DKC-Qualität*** Nintendos nächstes Spiel mit der aus Donkey Kong Country bekannten Rendertechnik wird der James-Bond-Titel Goldeneye nach dem neuen 007-Streifen sein. Entwickelt wird das Spiel wieder vom englischen Hersteller Rare, die auch DKC programmierten. **+++ *Capcom steigt ins PC-Geschäft ein*** Konsolengigant Capcom gründet eine neue Programmiergruppe in den USA, die sich mit PSX-, Saturn- und PC CD-ROM-Spielen befaßt. Die ersten Titel dieser Gruppe sollen im Herbst erscheinen. **+++ *Erste Spiele für Ultra 64 enthüllt*** Neben Killer Instinct und Cruisn' USA werden für das Ultra 64 Batman Forever (Acclaim), Turok: Dinosaur Hunter (Acclaim) und Hockeydrome (Activision) erscheinen. Nintendo will das Ultra 64 im Mai auf der E 3 vorstellen.

Jack Nicklaus Golf '95	Accolade	Sport	1. Quartal
Judge Dredd	Acclaim	Action	3. Quartal
Justice League Task Force	Sunsoft	Beat 'em Up	4. Quartal
Mickey & Minnie	Capcom	Jump & Run	1. Quartal
NBA Action '95	Sega	Sport	1. Quartal
NBA Jam T. E.	Acclaim	Sport	2. Quartal
NHL All-Star Hockey '95	Sega	Sport	1. Quartal
Phantasy Star IV	Sega	Rollenspiel	1. Quartal
Revolution X	Acclaim	Shoot 'em Up	3. Quartal
Scooby-Doo Mystery	Sunsoft	Adventure	n.n.b.
Snooker	Virgin	Sport	1. Quartal
Spiderman	Acclaim	Action	1. Quartal
Star Gate	Acclaim	Action	1. Quartal
Star Trek Deep Space Nine	Playmates	Action	2. Quartal
The Punisher	Capcom	Action	1. Quartal
X-Men 2: Clone Wars	Sega	Action	1. Quartal
X-Perts	Sega	Action	3. Quartal
Zero Kamikaze Squirrel 2	Sunsoft	Jump & Run	n.n.b.

Mega CD			
Adv. of Batman & Robin	Sega	Action	2. Quartal
Another World 2	JVC	Action-Adv.	1. Quartal
Cadillacs & Dinosaurs	Rocket Science	Action-Adv.	1. Quartal
Darkride	Rocket Science	Action	4. Quartal
Demolition Man	Virgin	Action	1. Quartal
Earthworm Jim	Interplay	Jump & Run	1. Quartal
Eternal Champions	Sega	Beat 'em Up	1. Quartal
Fahrenheit	Sega	Adventure	1. Quartal
Fatal Fury Special	JVC	Action	1. Quartal
Flying Aces	Rocket Science	Simulation	2. Quartal
Johnny Mnemonic	Sony	Adventure	2. Quartal
Loadstar 2	Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal
Loadstar	Rocket Science	Action-Adv.	1. Quartal
Mad Dog 2	ALG	Shoot 'em Up	1. Quartal
Midnight Raiders	Sega	Action	2. Quartal
Obsidian	Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal
Pitfall - Mayan Adventure	Activision	Jump & Run	n.n.b.

● ***Ganz im 11th Hour-Look präsentierte sich Virgin. In Präsentationskabinen liefen die ersten Versionen.***

del bietet nun texture-gemappte Grafik, neue Raumschiffe, andere Planeten, ein intuitiveres Interface und innovative Waffen.

Virgin: Grafikzauber im Echtzeitdungeon

Das heißeste Spieledemo für PC CD-ROM hatte Virgin auf dem Monitor: Lands of Lore 2. Aus der Ich-Perspektive erkundet der Spieler unglaublich detaillierte 3D-Welten in einzigartiger Qualität. Wohlweislich wird beim Thema Erscheinungstermin verlegen herumgedruckst. Optisch sieht auch das langerwartete 11th Hour gut aus und soll für PC CD-ROM-Besitzer ab März mit adventure-artig inszenierten Knobeleinlagen selbstvergessen vor den Monitor fesseln. Command & Conquer für PC CD-ROM ruft dagegen Strategen ohne Echtzeit-Ängste auf den Plan. Das Spielsystem basiert nämlich auf dem brillanten Strategical Dune 2. Im Action-Adventure The Daedalus Encounter (PC CD-ROM) verschlägt es den Spieler in eine Endzeitwelt, in der ein Raumschiff bergen muß. Filmsequenzen mit echten Schauspielern reizen auch bei diesem Titel die derzeitigen Hardware-Fähigkeiten voll aus. Auch bei Virgin beheimatet war Flight Unlimited (PC CD-ROM) von Looking Glass, ein Flugsimulator mit zivilen Fluggeräten, der vor allem durch phantastische, in 3D gerenderte Bodengrafiken gefällt.

● ***Virtua Racing (Saturn)***

● ***The Daedalus Encounter (PC)***

● ***Lands of Lore (PC)***

Time Warner Interactive: Virtua Racing startet auf dem Saturn

Time Warner gönnt uns die interessantesten Titel erst gegen Jahresende. Im Spielhallenhit Primal Rage (PC CD-ROM, Saturn, MD 32X, CD 32, A 600) prügeln sich gerenderte Dinosaurier, die zunächst modelliert und dann gefilmt wurden. Gute Nachrichten verkündet Warner für virtuelle Raser: Virtua Racing geht für den Saturn ins Rennen. Wenn alle Features der Arcade-Version auf dem Saturn landen, darf man schon mal einen Muß-Titel einplanen.

Sanctuary Woods: Obskure Mysterien auf CD-ROM

Sanctuary Woods machte vor allem durch die beiden CD-ROM-Titel The Riddle of Master Lu und Journeyman Project 2 - Buried in Time auf sich aufmerksam. The Riddle of Master Lu lehnt sich an die Geschichte des Kuriositätensammlers Robert Ripley an. Der Spieler wandelt als Ripley durch sechs Orte mit Dutzenden von Räumen und muß ein Artefakt finden, das böse Mächte zur Unterwerfung der Erde mißbrauchen wollen. „Die genaue Anzahl der Locations steht noch nicht fest", erklärt Darren Keetley von Sanctuary Woods. „Wir wollen aber eine Spielzeit von mindestens 50 Stunden erreichen". Die Grafik des Adventures ist phantastisch: Alle Charaktere werden von Schauspielern dargestellt, die für das Spiel vor einem Blue Screen gefilmt und später digitalisiert wurden.

● ***Flight Unlimited (PC)***

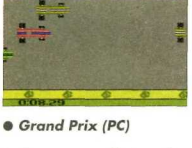
● ***Neil Galloway von Access verspricht, daß bei Under A Killing Moon 2 knackigere Rätsel erwartet werden dürfen.***

● ***The Riddle of Master Lu (PC)***

● ***Prisoner of Ice (PC)***

Rocket Boy	Rocket Science	Action-Adv.	3. Quartal
Samurai Showdown	JVC	Beat 'em Up	1. Quartal
Shining Force	Sega	Action-Adv.	2. Quartal
Space Adventure: Cobra 2	Hudson	Adventure	1. Quartal
Surgical Strike	Sega	Action	2. Quartal
Game Gear			
Adv. of Batman & Robin	Sega	Action	3. Quartal
Batman Forever	Acclaim	Action	3. Quartal
Earthworm Jim	Playmates	Jump & Run	2. Quartal
Judge Dredd	Acclaim	Action	3. Quartal
Legend of Illusion	Sega	Jump & Run	1. Quartal
NBA Jam T. E.	Acclaim	Sport	2. Quartal
NHL All-Star Hockey	Sega	Sport	1. Quartal
Ristar	Sega	Jump & Run	3. Quartal
Star Gate	Acclaim	Puzzle	1. Quartal
Super Columns	Sega	Denkspiel	2. Quartal

IBM PC (CD-ROM & Floppy)			
A-Train IV	Infogrames	Strategie	2. Quartal
AH-73M Thunderhawk	Core Design	Simulation	3. Quartal
Alien Trilogy	Acclaim	Action	n.n.b.
Apache Gunship	Digital Integr.	Simulation	2. Quartal
Atari 2600 Action Pack	Activision	Compilation	1. Quartal
Baldie	Gametek	Strategie	2. Quartal
Betrayal at Krondor 2	7th Level	Rollenspiel	4. Quartal
Brandish	Koei	Rollenspiel	1. Quartal
Breach 3	Impressions	Strategie	1. Quartal
Brett Hull Hockey '95	Accolade	Sport	1. Quartal
Bureau 13	Gametek	Adventure	2. Quartal
Buried in Time	Sanct. Woods	Adventure	2. Quartal
Cadillacs & Dinosaurs	Rocket Science	Action-Adv.	1. Quartal
Chaos Control	Infogrames	Action	1. Quartal
Chess Wars	Art Data	Strategie	1. Quartal
ClockWerx	MicroProse	Denkspiel	2. Quartal



● *Grand Prix (PC)*

In Journeyman Project 2 - Buried in Time (PC CD-ROM) wird der Spieler als Zeitreisender durch sieben Zeitzonen vom mittelalterlichen England bis zu den Mayakulturen katapultiert. Durch die photorealistischen Umgebungen und angeblich 25.000 gerenderten Grafiken klickt man sich intuitiv über ein Maus-Interface.

● *River Raid (PC)*

Activision: Antiquitäten locken Konsolenveteranen

Kuriose Ideen bei Activision: Nostalgikern, die um ihre längst auf Flohmärkten verscherbelte Atari 2600-Konsole trauern, dürfen in Kürze zum Atari 2600 Action Pack für Windows (Floppy und CD-ROM) greifen. 15 Spieleklassiker für Ataris Heimkonsole wie z. B. Pitfall!, Grand Prix und Kaboom! werden jeden Antiquitätenliebhaber zu Tränen rühren.
Bei Mechwarrior 2 (PC Floppy und CD-ROM) kontrolliert man in modernerem Outfit einen riesigen Kampfroboter aus der Cockpitperspektive. Ebenfalls für den PC wurde das phantastische Jump & Run Pitfall - The Mayan Adventure gezeigt, das sich nur noch thematisch an das antike Atari-Spiel anlehnt.

Sir-Tech und Attic: Trophäen für DSA 2

Gute Stimmung bei Attics US-Vertriebspartner Sir-Tech: Die englische Version von Attics Das Schwarze Auge 2 - Sternenschweif ergatterte gleich drei Auszeichnungen von US-Spielemagazinen. „Endlich hat man unser Genie erkannt", grinste Guido Henkel. Weiterhin befindet sich bei Sir-Tech das Strategie-Rollenspiel Jagged Alliance (PC CD-ROM) auf der Release-Liste. Mit bis zu acht Söldnern marodiert der Spieler durch mehr als 50 Schauplätze und plant zur Selbsterhaltung tunlichst seine Einsätze mit strategischem Geschick. Diesmal wird eine Veröffentlichung im Frühjahr angepeilt.

Interactive Magic: „Wild Bill" Stealey kooperiert mit Software 2000

„Wild Bill" Stealey ist zurück: Der berühmte Spielepapst und MicroProse-Gründer agiert nun als Chairman von Interactive Magic, die als Schwerpunkt Simulationen und Strategiespiele nennen. „In den vergangenen 18 Monaten habe ich hauptsächlich gegolft. Ich bin dabei so gut geworden, daß keiner mehr mit mir um Geld spielt, also muß ich meine Brötchen wieder mit Software verdienen...", begründet Stealey seine Rückkehr ins Geschäft.
Erster spektakulärer Deal: Stealey kooperiert mit Software 2000 und wird die Produkte der Eutiner in USA vertreiben. Zukünftige Spiele von Interactive Magic kommen im Gegenzug von Software 2000 in Deutschland.
IMs Erstlingswerk fällt jedoch noch nicht Software 2000 in die Hände. Die Hubschraubersimulation Apache Gunship, die dem legendären Gunship 2000 sehr ähnelt, scheint es Stealey besonders angetan zu haben. Zukünftig will sich Interactive Magic vor allem auf CD-ROM-Produkte und Spiele für die neuen Konsolen konzentrieren.

● ***50 Stunden Spielzeit plant Darren Keetley für The Riddle Of Master Lu und zeigt eine Wachsbüste, die im Spiel verwendet wurde.***

● ***River RaidRobert (links) und Norman Sirotek von Sir Tech (rechts) freuen sich mit Guido Henkel von Attic über die Auszeichnungen von US-Magazinen für DSA 2.***

● ***„Wild Bill" Stealey (links) ist sich mit Andreas Wardenga (Mitte) und Jochen Bellack (beide von Software 2000) einig: Stealey wird die Spiele der Eutiner in den USA vertreiben, dafür bringt Software 2000 die Games von Interactive Magic in Deutschland heraus.***

Command & Conquer	Westwood	Strategie	2. Quartal
Conqueror	Time Warner	Strategie	2. Quartal
Conquest of the New World	Interplay	Strategie	2. Quartal
Corpse Killer	Digital Pictures	Shoot 'em Up	n.n.b.
Creep Clash	47-Tech	Beat 'em Up	1. Quartal
Cyberstrike	MicroProse	Action	1. Quartal
Dark Seed 2	Cyberdreams	Adventure	3. Quartal
Darkride	Rocket Science	Action	4. Quartal
Discworld	Psygnosis	Adventure	1. Quartal
Drug Wars	ALG	Shoot 'em Up	1. Quartal
Dungeon Master 2	Interplay	Rollenspiel	1. Quartal
Elder Scrolls: Daggerfall	Bethesda	Rollenspiel	4. Quartal
Fairway to Heaven	Gametek	Sport	2. Quartal
Fast Attack	Time Warner	2. Quartal	
Flight Commander 2	Avalon Hill	Strategie	1. Quartal
Flight Unlimited	Looking Glass	Simulation	1. Quartal
Flying Aces	Rocket Science	Simulation	2. Quartal
Frankenstein	Interplay	Adventure	2. Quartal
Front Lines	Impressions	Strategie	1. Quartal
Frontier: First Encounters	Gametek	Action/Strat.	1. Quartal
Gadget	Synergy	Adventure	2. Quartal
GNB 3: Fury in the Pacific	SSI	Strategie	1. Quartal
Hard Corps	Sales Curve	Action	2. Quartal
Hellraiser	Gametek	Adventure	2. Quartal
Heretic	id Software	Action	1. Quartal
Heroes of Might & Magic	New World	Rollenspiel	1. Quartal
High Sea Trader	Impressions	Strategie	1. Quartal
Hockeydrome	Activision	Sport	4. Quartal
Hunters of Ralk	Cyberdreams	Rollenspiel	3. Quartal
I have no mouth, and I...	Cyberdreams	Adventure	3. Quartal
Indy Jones Desktop Adv.	LucasArts	Adventure	2. Quartal
Indy Jones Desktop Adv.	LucasArts	Adventure	2. Quartal
Iron Angel of Apocalypse	Synergy	Action	1. Quartal
JetSki Rage	Velocity	Sport	2. Quartal
Johnny Mnemonic	Sony	Adventure	2. Quartal
Judge Dredd	Acclaim	Action	n.n.b.

Impressions: Strategie auf hoher See

Impressions stürzt Strategen auch 1995 in tiefes Grübeln über Truppenbewegungen und Finanzdeals. Bei High Seas Trader (PC Floppy und CD-ROM) erinnern die guten Grafiken und regen Handelsaktivitäten spontan an Der Patrizier. Doch im Gegensatz dazu agiert der Seemann hier fast ausschließlich aus der Ich-Perspektive und bedient sich zur Steuerung einer Iconleiste. Zum anderen gerät man wie bei Pirates! oftmals in Seeschlachten und darf auch selbst einmal eine Küstenstadt beschießen.

In Powerhouse (PC CD-ROM für Windows, 4/95) betätigt sich der marktwirtschaftlich Begnadete im Energiegeschäft der Zukunft. Über umfangreiche Iconleisten am unteren und rechten Screenrand baut man Stromversorgungszentren auf die Landkarte, heckt neue Energiequellen aus und verhandelt mit Regierungen. Flinkere Finger werden dem Spieler bei Breach 3 (PC Floppy und CD-ROM, 3/95) abverlangt. In einer Mischung aus Runden- und Echtzeitaktion befehligt man eine Söldner-Gang in ferner Zukunft und bekämpft Killerroboter und Sturmtruppen aus der Vogelperspektive.

● *Apache Gunship (PC)*

● *Frankenstein (PC)*

● *Dungeon Master 2 (PC)*

● *Dungeon Master 2 (PC)*

Infogrames: Ballern und Gruseln auf französisch

Neben dem bekannten Alone in the Dark 3 enthüllte Infogrames u. a. das Actionspiel Chaos Control (PC CD-ROM). In abgefahrenen Flugsequenzen gilt es, machthungrige Unholde per Laserkanone aufzuhalten.

Voll gänsehautkompatibel scheint Prisoner of Ice (PC CD-ROM) zu werden. Das Adventure dreht sich um die Bergung einer geheimnisvollen Kiste mit noch unbekanntem, aber garantiert schrecklich übernatürlichen Inhalt. Dazu puzzelt sich der Held durch über 150 in SVGA gepinselte Orte und rutscht immer tiefer ins unheimliche Intrigenspiel.

Dank der japanischen Strategie-Profis von Artdink bietet Infogrames die Wirtschaftssimulation A-Train IV (PC CD-ROM) an. Wie beim Vorgänger hantiert der Industrieboß nicht nur mit Eisenbahnlinien wie etwa bei Railroad Tycoon, sondern schnürt Aktienpakete, betätigt sich im Immobiliengeschäft und entwirft ganze Infrastrukturen zum Wohle des eigenen Salärs.

Interplay: Spieleklassiker mit neuer Technik

Herausragend bei Interplays Konsolenspielen dürfte das Grusel-Adventure Alone in the Dark (MD 32X) werden. Auf Sega CD debutiert Earthworm Jim mit einem Paßwort-System, einer neuen Welt und neuem Soundtrack.

Neben dem Actionklopfer Descent darf sich der Gruftenreisende mit Dungeon Master 2

Jaguar

M.C. Game
- Bielefeld-

3DO

SNES

Actraiser 2	Dt 119,95
Blackhawk	Dt 119,95
Bamberman 2	Dt 119,95
Donkey Kong	Dt 139,95
Earth Worm Jim	Dt 139,95
F1 Pole Position 2	Dt 119,95
Final Fantasy 3	US 149,95
Game Saver	Dt 89,95
Hammerlock Wrestling	US 119,95
Heberekés Popcorn	Dt 119,95
Indiana Jones	Dt 129,95
Jurassic Park 2	Dt 79,95
Kick off 3	Dt 129,95
Lemmings 2	Dt 119,95
Lord of the Rings	US 129,95
Lion King	Dt 139,95
Michael Jordan Adv.	Dt 129,95
Micro Machines	Dt 79,95
N. Mansell Indycar	Dt 129,95
NHL Hockey 95	Dt 129,95
NBA 95	Dt 129,95
Pitfall	Dt 79,95
Radical Rex	US 119,95
Return of the Jedi	Dt 139,95
Rise of the Robots	Dt 109,95
Samurai Showdown	Dt 139,95
Secret of Mana	Dt 119,95
Soul.Bl. (dt. Texte)	Dt 119,95
Street Racer	Dt 119,95
Soulblazer 2	Dt 139,95
Syndicate	Dt 129,95
Uniracers	US 109,95
Vortex	Dt 69,95
WWF Raw	Dt 149,95
Wild Wacky Sports	Dt 129,95
Worio Woods	US 109,95

Mega Drive

Bubsy II	Dt 99,95
Dragon	Dt 109,95
Ecco 2	Dt 119,95
Earth Worm Jim	Dt 129,95
FIFA 95	Dt 109,95
Hockey 95	Dt 109,95
Kawasaki Superlikes	Dt 119,95
Lion King	Dt 119,95
Madden 95	Dt 119,95
Mega Bomberman	Dt 109,95
Mickey Mania	Dt 79,95
Micro Machines II	Dt 119,95
NBA Live	Dt 119,95
PGA III	Dt 109,95
Pitfall	Dt 79,95
Probotector	Dt 119,95
Power Drive	Dt 99,95
Psycho Pinball	Dt 119,95
Red Zone	US 119,95
Soleil	Dt 129,95
Shaq Fu	Dt 119,95
Shining Force 2	Dt 129,95
Syndicate	Dt 119,95
Top Gear 2	US 119,95
WWF Raw	Dt 129,95

PC Spiele

Alien Legacy	HD	79,95
Blackhawk	HD	79,95
Cannon Fodder 2	HD	69,95
Creature Shock	CD	109,95
Crime Patrol	CD	99,95
Commander Blood	CD	89,95
Cyberia	CD	99,95
Cyberwar	4 CD's	109,95
Cyclemania	CD	89,95
Das schwarze Auge II		99,95
Die Sage von Nietoom		59,95
Earthsiege	HD	99,95
Inferno	CD	109,95
Kingdoms of Germany	HD	79,95
Kings Quest 7	CD	99,95
Koshan Conspiracy	CD	99,95
Kyrandia 3	CD	89,95
Little big Adventure	CD	99,95
Little Devil	CD	69,95
Little Devil	HD	79,95
Lode Runner	CD	89,95
Lothar Matthäus	HD	79,95
Magic Carpet	CD	99,95
Nascar	HD	89,95
Oldtimer	HD	89,95
Power Drive	HD	59,95
Retribution	HD	79,95
Rise of the Robots	HD	99,95
Space Federation	HD	79,95
Transport Tycoon	CD	109,95
UFO + Master of Orion	CD	79,95
Vojeur	CD	99,95
Wacky Wheels	CD	59,95
Warcraft	HD	89,95

UND VIELES MEHR

Inzahlungnahme gebrauchter Module

Jetzt auch PC-Spiele!

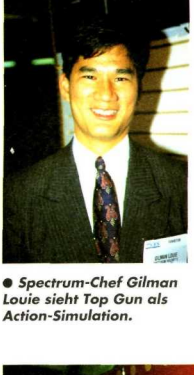
Versandkosten per Post DM 9,00
+ Nachnahme
UPS Kurier DM 12,00

M.C. Game

Fachgeschäft für Videospiele Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld

Telefon: 05 21/ 6 42 34 Fax: 05 21/ 6 42 35

(PC Floppy und CD-ROM) zum zweiten Male mit Schwert und Magie durch Kellergewölbe, Zwergenstädtchen und verwunschene Wälder puzzeln und prügeln. Die Benutzeroberfläche wurde absichtlich kaum verändert, allerdings grafisch verbessert.
Zu mitternächtlicher Stunde empfiehlt sich der Griff zu



● ***Spectrum-Chef Gilman Louie sieht Top Gun als Action-Simulation.***

Frankenstein - Through the Eyes of the Monster (PC CD-ROM). Dort schlüpft der Spieler in die vernarbte Haut des Homunkulus. Damit die Rolle des Ungeheuers dennoch reizvoll bleibt, wandelt der Spieler in der Ich-Perspektive durch Myst-ähnliche 3D-Umgebungen. Die Rolle des teuflischen Dr. Frankenstein mimt Tim Curry in flüssigen Videosequenzen, der bereits in mehreren Kinostreifen manierliche Unsympathen abgab.
Virtual Pool (PC CD-ROM) scheint eine akkurate Billard-Simulation zu werden und läßt fünf klassische Varianten des Kneipensports zu. Stufenlos einstellbare Perspektiven und bis zu 29 Animationsphasen pro Sekunde dürften Queue-Jünger am Monitor versammeln.
Im PC-Rollenspiel Stonekeep trifft der Spieler auf bildschirmfüllende 3D-Grafiken mit gerenderten Monstern in Top-Qualität. Statt der traditionellen Iconleiste agiert man ausschließlich per Tastatur und Maus. Digitalisierte Schauspieler und Special Effects wie monumentale Explosionen treiben den optischen Genuß in die Höhe.

● ***Alien Trilogy (PC)***

● ***„In Top Gun werden Originalszenen aus dem Film verwendet", erklärt Neil Johnston von Spectrum.***

Spectrum Holobyte: Top Gun für Hobbypiloten

Zwei Produkte standen im Zentrum des Interesses beim Spectrum Holobyte/MicroProse-Stand. Einerseits legen die Simulationsexperten mit Top Gun (PC CD-ROM), eine hervorragend aussehende Jetsimulation vor. „Im Spiel werden Originalszenen aus dem Film verwendet", erklärt Neil Johnston von Spectrum. Bemerkenswert sind ferner die feinen Details der Flugzeuge, die hohe Geschwindigkeit und die einfache Benutzerführung. Spectrum-Boß Gilman Louie setzt mit Top Gun nicht auf den thermisch Vernarrten, sondern will Actionbegeisterte ins Cockpit locken: „Dieses Spiel ist unsere erste Flugsimulation, die dem Spieler „plug and play" bietet - steig´ einfach ins Cockpit und habe Spaß am Spiel ohne Schwierigkeiten."
Wer auf intergalaktische

● ***So sieht Comicheld Turok aus. Der Dino-Jäger pirscht sich laut Acclaim bis Jahresende auf Nintendos Ultra 64 an Urzeitmonster heran.***

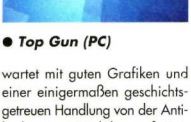
Jungspunde steht, die trotz allem das berühmt-berüchtigte Dialogniveau eines Captain Kirk aufrechterhalten, liegt bei Star Trek - The Next Generation (PC CD-ROM) richtig. Der Spieler bedient sich in diesem grafisch faszinierenden Adventure der Fähigkeiten der Enterprise-Crew bei der Lösung von Puzzles. Dabei wechseln sich Flugszenen und klassische Grafik-Adventure-Szenen ab - Originalstimmen der acht bekanntesten Serienstars und Paramount-Soundeffekte sind beim Kult-Spiel Pflicht.

Mindscape und SSI: Magie und Strategie aus der Rollenspielschmiede

Dem an der Antike interessierten Strategen fällt in diesem Jahr Mindscapes PC-Spiel Legions in die Hände. Das an Civilization erinnernde Strategical

Kingdom: The Far Reaches	Interplay	Adventure	1. Quartal
Last Bounty Hunter	ALG	Shoot 'em Up	2. Quartal
Lawnmower Man 2	SCI	Action	2. Quartal
Legions	Mindscape	Strategie	2. Quartal
Loadstar 2	Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal
Loadstar	Rocket Science	Action-Adv.	1. Quartal
Lords of Midnight	Domark	Rollenspiel	1. Quartal
Magic: The Gathering	Spec. Holobyte	Strategie	1. Quartal
MechLords	New World	Strategie	3. Quartal
Mechwarrior 2	Activision	Action	2. Quartal
NBA Jam T. E.	Acclaim	Sport	2. Quartal
NFL Quarterback Club	Acclaim	Sport	2. Quartal
Obsidian	Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal
Operation: Body Count	Capstone	Action	1. Quartal
Phantasmagoria	Sierra	Adventure	2. Quartal
Pitfall - Mayan Adventure	Activision	Jump & Run	n.n.b.
Planetfall	Infocom	Adventure	2. Quartal
Power - The Game	Power Studios	Strategie	1. Quartal
Powerhouse	Impressions	Strategie	2. Quartal
Primal Rage	Time Warner	Beat 'em Up	3. Quartal
Prisoner of Ice	Infogrames	Adventure	2. Quartal
Ravenloft:Stone Prophet	SSI	Rollenspiel	2. Quartal
Renegade	SSI	Action	1. Quartal
Revolution X	Acclaim	Shoot 'em Up	n.n.b.
Rocket Boy	Rocket Science	Action-Adv.	3. Quartal
S. Street Fighter 2 Turbo	Gametek	Beat 'em Up	2. Quartal
Scottish Open	Core Design	Sport	2. Quartal
Sent6	47-Tech	Beat 'em Up	1. Quartal
Silent Hunter	SSI	Simulation	2. Quartal
SimTower	Maxis	Strategie	1. Quartal
Space Quest 6	Sierra	Adventure	1. Quartal
Spectre VR	Velocity	Action	1. Quartal
Squad Leader	Avalon Hill	Strategie	1. Quartal
Star Gate	Acclaim	Action	n.n.b.
Star Trek: TNG	Spec. Holobyte	Act.-Adventure	1. Quartal
Stonekeep	Interplay	Rollenspiel	1. Quartal

● *Scooby-Doo Mystery (Mega Drive)*



● *Top Gun (PC)*

Sunsoft: Endlich waschechte Modul-Adventures

Die große Überraschung am Sunsoft-Stand war das Adventure Scooby-Doo Mystery. Die Mega Drive-Version ähnelt den LucasArts-Abenteuern frappierend. Am unteren Bildschirmrand befinden sich mehrere Aktions-Icons, während etwa zwei Drittel des oberen Bildschirmes mit animierten Grafiken ausgefüllt sind. Dort bewegt man Shaggy und seinen Hund Scooby durch ein Gruselhaus und tüftelt an vertrackten Puzzles. Die SNES-Version gibt sich mehr Jump & Run-orientiert; ein Inventory und ein Menü mit möglichen Alternativen läßt sich aber hier auch einblenden. Viele Gags und witzige Comic-Animation findet man bei beiden Versionen.

Bei Justice League Task Force (SNES, MD), einem Zweikampfspiel mit Superhelden, darf man endlich Recken wie Superman oder Batman vertrimmen. Witzige Special Moves, gut animierte, große Sprites und intuitive Steuerung machen es schwer, vom Control-Pad abzulassen.

Rocket Science Games: Video-Zweikampf in den Wolken

Bei Rocket Science durfte man bereits einen Blick auf das mit Videosequenzen verquickte Flying Aces (PC CD-ROM, Mega CD, Mega CD 32X) werfen. Als US-Pilot fliegt man im Ersten Weltkrieg über 50 Missionen. „Für die Flugsequenzen wurden echte Doppeldecker gefilmt", erklärt Anna Caldwell von Rocket Science Games. „Dabei ist ein Flugzeug abgestürzt. Die wartet mit guten Grafiken und einer einigermaßen geschichtsgetreuen Handlung von der Antike bis ins Mittelalter auf. Das Grusel-Rollenspiel Ravenloft - Stone Prophet verspricht da schon realitätsfernere Erlebnisse. Wie beim Vorgänger schreitet der Spieler mit seiner vierköpfigen Heldengruppe durch die gruselige 3D-Welt. Diesmal sollen jedoch mehr Puzzles, ein neues Zaubersystem und frischgestylte Monster die Fans faszinieren.

Die U-Boot-Simulation Silent Hunter läuft im März vom Stapel. Als US-Kommandant eines U-Bootes jagt man im Zweiten Weltkrieg japanische Schiffe.

Bis Mai basteln die SSI-Programmierer an Thunderscape, einem Rollenspiel mit 20 verschiedenen Gebieten inklusive eines Zwergenstädtchens, Minen und Höhlen. 15 Charaktere sollen im Spiel auftauchen, während die Gruppe von 24 verschiedenen gerenderten Monstern bedrängt werden kann.

SuperKarts	Virgin	Rennspiel	1. Quartal
Supreme Warrior	Digital Pictures	Beat 'em Up	3. Quartal
Terra Nova	Looking Glass	Action	1. Quartal
The 11th Hour	Virgin	Adventure	1. Quartal
The Daedalus Encounter	Virgin	Adventure	1. Quartal
The Dig	LucasArts	Adventure	4. Quartal
The Last Dynasty	Sierra	Action-Adv.	1. Quartal
The Lost Mind of Dr. Brain	Sierra	Denkspiel	2. Quartal
The Riddle of Master Lu	Sanct. Woods	Adventure	2. Quartal
Thunderscape	SSI	Rollenspiel	2. Quartal
Top Gun	Spec. Holobyte	Simulation	2. Quartal
USS Ticonderoga	Mindscape	Simulation	1. Quartal
Virtual Pool	Interplay	Sport	2. Quartal
Wetlands	New World	Action-Adv.	2. Quartal
Winter Sports	Mindscape	Sport	1. Quartal
Woodruff & The Schnibble of Azimuth	Coktel Vision	Adventure	1. Quartal
WWF Raw	Acclaim	Sport	2. Quartal

Arctic Soft

Versandanschrift:
Hindenburgstr. 43
76829 Landau

Bestellannahme:
Mo. - Fr. 9.00-18.30 | Mo. - Fr. 19.00-21.00
Tel.: 0 63 41-8 79 93 | Tel.: 0 63 41-8 08 26

Fax: 0 63 41-8 83 32

BTX: Odrich #

Ihr starker Partner in Sachen CD-ROM

11th Hour	*DA	129,90
Aces of the Deep	**DV**	**88,90**
Al Quadim	DV	79,90
Alone in the Dark	**DV**	**97,90**
Alone in the Dark 2	DV	98,90
Armored Fist	DA	88,90
Across the Rhine	*DV	98,90
Battle Bugs	**DV**	**87,90**
Battle Isle 2	**DV**	**88,90**
Battle Isle 2 Scenery	**DV**	**58,90**
Battle Chess 1 SVGA	DA	88,90
Bazooka Sue	DV	88,90
Beholder 1-3	DV	89,90
Beneath a Steal Sky	DV	94,90
Betrayal at Krondor	DV	88,90
Bioforge	***DV**	**98,90**
Bloodnet	DA	79,90
Burning Steel Compil.	DV	89,90
Burning Steel 2	EV	97,90
Caribbean Disaster	DV	88,90
Central Intelligence	DA	83,90
Chessmaster Pro	DA	85,90
Chessmaster 4000 Turbo	DA	81,90
Christoph Columbus	DV	96,90
Colonization	**DV**	**104,90**
Comanche + Miss 1 & 2	**DV**	**97,90**
Companions of Xanth	EV	73,90
Conspiracy	DV	91,90
Creature Shock (2 CD's)	**DV**	**98,90**
Crime Patrol	EV	98,90
Cyberia	**DV**	**99,90**
CyberWar (4 CD's)	**DV**	**99,90**
Cyclemania	DA	79,90
Cyclones	*DA	89,90
Dark Legions	EV	88,90
Dark Sun	DV	89,90
Das schwarze Auge 1	DV	91,90
Das schwarze Auge 2	**DV**	**97,90**
Dawn Patrol	**DV**	**92,90**
Die Höhlenwelt-Saga	**DV**	**97,90**
Dragon Lore	DV	88,90
Day of Tentacle	DV	94,90
Der Clou	DV	87,90
Der Planer & Planer Extra	DV	89,90
Dessert Strike	EV	77,90
Die Sage von Nietoom	*DV	68,90
Dogfight	DA	42,90
XXXX Utilities (2CD's)	EV	49,90
XXXX 2 Utilities (2CD's)	EV	55,90
Dream Web	DV	89,90
Earthsiege	**DV**	**90,90**
Ecstatica	**DV**	**98,90**
Erben der Erde	**DV**	**96,90**
F1	DA	79,90
F 15 Strike Eagle III	EV	42,90
Falcon Gold incl. Scenes	DA	97,90
Fifa Int. Soccer	**DV**	**79,90**
Fleet Defender Gold	**DV**	**92,90**
Formula 1 GP	DV	42,90
Formula 1 GP & DL. Golf	DA	68,90
Freddy Pharkas	***DV**	**88,90**
Gabriel Knight	DV	97,90
Goblins 3	DA	98,90
Golden 7	DV	95,90
Grand Prix	EV	49,90
Gunship 2000	EV	49,90
Hattrick!	*DV	94,90
Hell	DV	97,90
Herbert Grönemeyer - Chaos	DV	43,90
History Line 14-18	DV	87,90
Hocus Pocus	DA	55,90
Inferno	**DV**	**98,90**
International Tennis Open	**DV**	**97,90**
Iron Assault	***DV**	**99,90**
Jazz Jack Rabbit	DV	65,90
Jungle Strike	***EV**	**79,90**
Kings Quest 7	DV	98,90
Kyrandia 2	**DV**	**96,90**
Kyrandia 3	DV	95,90
Lands of Lore	DV	97,90
Larry 6	DA	87,90
Larry 1-6	**DV**	**97,90**
Lemmings 1 Doublepack	DA	78,90
Lemmings 2 The Tribes	DA	78,90
Lemmings 3 (Worlds of Lem.)	**DA**	**81,90**
Little Big Adventure	DV	97,90
Lode Runner	***DV**	**84,90**
Lollypop	DA	78,90
Lords of the Realm	**DV**	**79,90**
Lost Eden	*DV	94,90
Lucas Arts Class. Sim.	DA	99,90
Lucas Arts Class. Adv.	DA	114,90
Mad News	*DV	89,90
Magic Carpet	**DV**	**99,90**
Master of Magic	*DV	97,90
Mega Race	**DV**	**67,90**
Menzoberranzan	*DA	88,90
Might & Magic 3-5	DV	108,90
Monkey Island 1	DV	44,90
Myst	**DA**	**98,90**
Mystic Towers	DV	67,90
Nascar Racing	**DA**	**88,90**
NHL Hockey '95	DA	88,90
Noctropolis	*DV	97,90
Novastorm	DA	88,90
Oldtimer	**DV**	**92,90**
Outpost	DV	89,90
Pacific Air War 1942	*DA	99,90
Panzer General	***DV**	**97,90**
Peter Gabriel Xplora	**EV**	**109,90**
PGA Tour Golf 486	DA	98,90
Phantasmagoria (4 CD's !)	DV	109,90
Pinball Dreams Del.	DA	89,90
Pinball Wizzard 2000	*DA	89,90
Pirates! Gold	DA	48,90
Police Quest 4	**DV**	**83,90**
Quarantine	**DV**	**86,90**
Quest for Glory 4	*DV	87,90
Ran Trainer	**DV**	**94,90**
Ravenloft	DV	88,90
Rebel Assault	DV	89,90
Rebel Assault	EV	79,90
Rings of Medusa Gold	DV	82,90
Rise of the Robots	DV	94,90
Sam & Max	DV	108,90
Sam & Max	EV	91,90
Shadow Caster	DA	89,90
Sherlock Holmes	**DV**	**97,90**
Sim City 2000	DV	98,90
Simon the Sorcerer	DV	96,90
Space Hulk	DA	88,90
Space Quest 1-5	**DA**	**98,90**
SSN-21 Seawolf	**DV**	**89,90**
Star Crusader	DV	89,90
Star Crusader Datadisk	DV	45,90
Star Trek 1	DV	81,90
Star Trek 2 Next Generation	DV	98,90
Strike Comm & Privateer	**DA**	**94,90**
Subwar 2050 incl Miss	DV	97,90
Superkarts	*DA	98,90
Superhero League of Hob.	**EV**	**89,90**
Syndicate Plus	DV	96,90
System Shock	**DV**	**96,90**
Symbol (Prince)	**EV**	**89,90**
The Grandest Fleet	DA	87,90
The Horde	**DV**	**96,90**
The Incredible Machine 2	*DA	89,90
Theme Park	**DV**	**89,90**
Tie Fighter	*DA	92,90
Tornado & Miss	DA	89,90
Ultima 7 Tycoon	DV	94,90
Ultima - Enemy Unknown	DV	93,90
Ultima 7 Complete	DV	99,90
Ultima 8 incl. Speech	DV	114,90
UltimaUnderworld 1&2	DA	99,90
Ultimate Body Blows	**DA**	**76,90**
Under a killing Moon	DV	99,90
Under a killing Moon	**DA**	**94,90**
US Navy Fighters	DV	98,90
US Navy Fighters	EV	93,90
USS Ticonderoga	*DA	94,90
Wackey Wheels	DA	79,95
Wake of the Ravager (DarkSun2)	*DA	87,90
Warcraft	**DA**	**89,90**
Wings of Glory	***DV**	**89,90**
Wing Commander Armada	DA	88,90
Wing Comm. 1&2 Del	**DA**	**83,90**
Wing Commander 3	**DV**	**115,90**
Wing Commander 3	EV	104,90
Wizardry 6 & 7	DV	98,90
World Cup Golf	**DV**	**84,90**
Zool 2	DA	72,90
Zeppelin Giants of the Sky	**DV**	**97,90**

Für alle auf Lager befindlichen Artikel garatieren wir eine Belieferung innerhalb von 48 Stunden bei telefonischer Order bis 12 Uhr!

Versand erfolgt im Sicherheitskarton durch UPS.Versandkosten incl. offer Gebühren & Verpackung: DM 15,00.
Vorkasse: DM 8,00. Ab DM 250,00 Warenbestellwert Porto und Versand frei. Hardware nicht abzugsfähig. Angebot freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Preis- und Produktänderungen vorbehalten.
Mit * gekennzeichnete Titel waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar können jedoch vorbestellt werden.
Es gelten unsere AGB. Inh. Thomas Odrich.

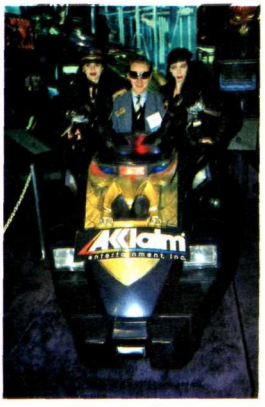
DA= deutsche Anleitung DV= deutsche Version EV = englische Version * Titel zur Zeit noch nicht lieferbar

anderen in den Videosequenzen gezeigten Abstürze sind aber mit Modellen nachgestellt worden." Das sieht man den perfekt inszenierten Szenen jedenfalls nicht an.

Ubi Soft: Stadionstimmung mit Action Soccer

Isabelle Le Henaff von Ubi Soft hatte eine überraschende Softwareperle für PC CD-ROM am Stand. Action Soccer begeistert durch zwei Perspektiven und Zoomeffekte und vor allem durch einen situationsabhängig reagierenden, leicht hysterischen Kommentator. Das Spiel mit 16 Teams wird komplett in Deutsch ausgeliefert. Konsoleros durften sich erneut an dem hervorragenden Rayman für Atari Jaguar, Mega Drive 32X, Sony PlayStation, Sega Saturn und 3DO ergötzen. Der zum Schreien komische Rayman tapst in Zukunft möglicherweise sogar auf einer PC CD-ROM daher.

● ***Riesenshow bei Acclaim: Links wurde Basketball gespielt, weiter rechts durften die neuesten Games ausprobiert werden.***



● ***Rainer Zipp von Acclaim freut sich auf Judge Dredd. Hier sitzt er auf dem Motorrad, das im Film von Sylvester Stallone gefahren wurde.***

Acclaim: Konsolen-Hollywood mit Sylvester Stallone

Mit einer Basketballcompetition, Lichteffekten und Originalrequisiten machte Acclaim wieder einmal die größte Show im Südpavillon. Rainer Zipp von Acclaim Deutschland zeigte mit NBA Jam Tournament Edition (SNES, MD, GB, GG, MD 32X, PC CD-ROM) die aufgebohrte Version des Basketball-Hits. Etliche Neuerungen wie z.B. neue Special Moves, versteckte Charaktere und bessere Soundsamples sollen nicht nur den Dunk-Nachwuchs, sondern auch Jam-Veteranen auf den Court locken. Rainer Zipp ist sicher: „Wer NBA Jam hat, kauft auch die Tournament Edition."

Judge Dredd, das Spiel zum neuen Stallone-Film, ist ein klassischer Plattform-Shooter, bei dem man sich als Judge Dredd durch 12 Levels kämpft. Der Gag: Im Film fährt Stallone mit seinem Motorrad vor einem Laden mit riesiger Acclaim-Leuchtreklame vor.

Wer im März den Besuch des Science Fiction-Streifens Stargate einplant, muß auch mit einigen Stunden vor dem Monitor rechnen. Acclaims Spiel Stargate lehnt sich an die Filmhandlung an und verwendet zwei Perspektiven. Einerseits kämpft man sich durch seitlich scrollende Plattformlevels, andererseits steuert man ein Raumschiff aus der Verfolgerperspektive. Bei den GG- und GB-Versionen stapelt man dagegen Breakout-mäßig die im Film bedeutsamen Hieroglyphensteine aus einer 3D-Perspektive.

Supreme Warrior (Mega CD, 32XCD, PC CD-ROM) von Acclaims Partner Digital Pictures ist ein neuartiges Zweikampfspiel aus der Ich-Perspektive, bei dem zwölf echte Schauspieler als Gegner auftauchen, während im Hintergrund das Publikum tobt. Die gesamte Umgebung wurde in Hongkong gefilmt. Mit dabei ist Vivian Wu, die bereits bei „Der letzte Kaiser" mitwirkte.

● ***Flying Aces (PC)***

● ***Ravenloft II (PC)***

● ***NBA Jam T.E. (SNES)***

New World Computing: Strategie im Rollenspielgewand

New World kredenzte uns mit Wetlands (PC) ein Action-Adventure mit gerenderten 3D-Grafiken aus der Ich-Perspektive. Die Grafik erinnert dabei an Cyberia, filmartige Sequenzen entzücken den anspruchsvollen Pixelkonsumenten. Strategischer geht der Sci-Fi-Feldherr bei Mechlords (PC CD-ROM) vor. Dort darf aus der Vogelperspektive um die Herrschaft des eigenen Clans über einen Planeten gerungen werden - Dune 2 läßt grüßen. Weitergrübeln darf man bei Heroes of Might and Magic (PC CD-ROM), einem auf der M&M-Welt basierendes Strategiespiel mit Orkarmeen und Elfenkriegern.

X-COM 2: Terror fr. t. Deep	MicroProse	Strategie	2. Quartal
Zork: Nemesis	Infocom	Adventure	4. Quartal
Amiga			
Baldie	Gametek	Strategie	2. Quartal
Brutal	Gametek	Beat 'em Up	2. Quartal
Bureau 13	Gametek	Adventure	2. Quartal
Dawn Patrol	Empire	Flugsim.	1. Quartal
Der Reeder	Software 2000	Managerspiel	2. Quartal
Dreamweb	Empire	Adventure	1. Quartal
Frontlines	Impressions	Strategie	1. Quartal
High Seas Trader	Impressions	Managerspiel	1. Quartal
Sensible Golf	Virgin	Sportspiel	2. Quartal
Star Crusader	Gametek	Action	2. Quartal
Super Street Fighter 2	US Gold	Beat 'em Up	1. Quartal
Amiga 1200			
Baldie	Gametek	Strategie	2. Quartal
Brutal	Gametek	Beat 'em Up	2. Quartal

Civil War	Empire	Strategie	2. Quartal
Dawn Patrol	Empire	Flugsimulation	1. Quartal
Der Reeder	Software 2000	Managerspiel	2. Quartal
Frontier: First Encounters	Gametek	Action/Strat.	1. Quartal
Pitfall - Mayan Adventure	Activision	Jump & Run	1. Quartal
Star Crusader	Gametek	Action	2. Quartal
TFX	Ocean	Flugsimulation	2. Quartal
Amiga CD 32			
Baldie	Gametek	Strategie	2. Quartal
Bloodnet	Gametek	Adventure	1. Quartal
Bureau 13	Gametek	Adventure	2. Quartal
Dungeon Master 2	Interplay	Rollenspiel	1.Quartal
Frontier: First Encounters	Gametek	Action/Strat.	1. Quartal
Pitfall - Mayan Adventure	Activision	Jump & Run	1. Quartal
Sensible Golf	Virgin	Sportspiel	2. Quartal
Star Crusader	Gametek	Action	2. Quartal
TFX	Ocean	Flugsimulation	2. Quartal

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Die Berliner Spezialisten für Games starten durch

Heimdall 2
Core Design's Rollenspiel
jetzt zum Mitnahme-Preis!
PC Disk / AMIGA
29,95

Peter Gabriel
Xplora CD-ROM 99,95
Xplora Special Edition
enthält zusätzlich "Secret Worlds Live"
als Audio-CD und Video sowie
ein 56-seitiges Xplora Book
CD-ROM **159,95**

Einfach sensationell!
Dune 2
das bereits jetzt schon legendäre
Action-Strategie-Spiel nun endlich
auch auf CD-ROM zum Knallerpreis
komplett in deutsch
CD-ROM **39,95**

Unser Tip des Monats
Dark Forces *
LucasArts präsentiert
den langersehnten Nachfolger
von Rebel Assault:
ein StarWars Action-3D-Abenteuer,
das Doom das Fürchten lehren wird.
CD-ROM
89,95

Wir müssen wahnsinnig sein!
Der Planer
incl. Der Planer Extra
CD-ROM **29,95**

Aktionspreis!
Battle Isle 2
eines der besten und erfolgreichsten
Spiele des letzten Jahres jetzt zum
Hammerpreis – solange der Vorrat reicht
CD-ROM **59,95**

Lothar Matthäus
die interaktive Fußball-Simulation
der Bundesligasaison 93/94
PC Disk / AMIGA
29,95

Disk-Spiele

	PC	Amiga
Aladdin	69,95	69,95
Alien Breed – Tower Assault	59,95*	39,95
Alien Olympics	**79,95***	**89,95***
Armored Fist	69,95	
Aufschwung Ost	79,95	69,95
Battle Bugs	69,95	
Battle Isle 2	89,95	89,95*
Black Hawk	89,95	
Bureau 13	79,95*	59,95*
Cannon Fodder 2	**69,95**	**69,95**
Cartoon Disaster	89,95*	79,95*
Chartbreaker	89,95*	79,95*
Colonization (dt.)	99,95	
Das Amt	89,95*	
Dawn Patrol	89,95	69,95*
Death or Glory	89,95	89,95
Der Clou – Profidisk	39,95*	39,95
Der Schatz im Silbersee	99,95	89,95*
Die Siedler	89,95	49,95
Dime City	89,95*	
Doom Episoden für Doom 1 & 2	je 29,95	
Earthsiege	89,95	
Doppelpass (Anstoss & WC Ed.)	89,95	89,95
Dragons Lore – Chapter One	**69,95***	
Dream Web	89,95	69,95*
Elite 3 (1st Encounters)	79,95*	59,95*
Fields of Glory	99,95	79,95
FIFA Soccer	79,95	59,95
Flightsimulator 5.1 engl.	99,95*	
Hanse – Die Expedition	49,95	39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95	89,95
Hattrick (Ikarion)	89,95*	69,95*
History Line 1914 - 1918	79,95	49,95
Hokum KA 50	79,95*	
Innocent until Caught 2	69,95*	
Jungle Strike	79,95*	69,95
Kings Quest 6 (dt.)	89,95	69,95
Kolumbus	89,95	79,95
Legionen	**69,95***	
Lemmings 3 (World of Lemm.)	69,95	59,95*
Lemmings Weihnachtsedition '94	39,95	29,95
Lion King	69,95	69,95
Lode Runner (dt.)	69,95	
Lollypop	79,95	69,95*
Lords of the Realms (dt.)	79,95	69,95
Lothar Matthäus Super Soccer	69,95	69,95
Mad News	89,95	79,95*
Master of Magic / ... of Orion	je 99,95	
Micro Machines	69,95	59,95
Mortal Kombat 2		59,95
MS-Golf	119,95*	
Nascar Racing	79,95	
Overlord	79,95	69,95*
Panzer General	**89,95***	
PGA EuroTour	ab 59,95	
Pinball Illusions	69,95*	69,95*
Pizza Connection	89,95	89,95
Quarter Pole	79,95	69,95*
RailTrainer	**89,95**	**79,95***
Rise of the Robots	89,95	79,95
Rüsselsheim	69,95	59,95
Sensible World of Soccer		69,95*
Sim City 2000 (dt.)	89,95	69,95
Simon the Sorcerer 2	89,95*	69,95*
Star Crusader (dt.)	79,95	59,95*

Disk-Spiele

	PC	Amiga
Star Trek 2 – Judgem. Rites (dt.)	99,95	
Stereoworld	**69,95***	
Sternenschwelf (DSA 2, dt.)	89,95	79,95*
St. Thomas	59,95*	59,95
S.U.B.	79,95*	69,95*
Syndicate	89,95	69,95
Syndicate Data Disk	39,95	39,95*
System Shock (dt.)	79,95	
Theme Park (dt.)	79,95	69,95
Tie Fighter (dt.)	99,95	
Tie Fighter Mission Disk	**39,95***	
Transport Tycoon (dt.)	99,95	
U.F.O. – Enemy Unknown	99,95	79,95
Ultima 8 – Pagan (dt.)	89,95	
Ultima 8 Speech Pack	39,95	
WarCraft	89,95	
Wings of Glory	89,95*	
X-Wing Compilation (dt.)	**79,95**	

Disk-Preishits

	PC	Amiga
Battle Team		49,95
Bubba 'n' Stix		19,95
Chaos Engine	**29,95**	**39,95**
Cool World (dt.)	19,95	9,95
Curse of Enchantia	19,95	
Cyberpunk		19,95
Dogfight	39,95	39,95
Elite 2	39,95	39,95
Even more Incredible Machine	**19,95**	
F 117-A Nighthawk	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Great Courts 2	29,95	29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Heimdall 2	29,95	29,95
Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	39,95	39,95
Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	39,95	49,95
Ishar 1	19,95	19,95
Ishar 2	29,95	29,95
Lemmings 2	**19,95**	**19,95**
Lothar Matthäus	29,95	29,95
Mad TV (dt.)	39,95	39,95
Monkey Island 1 (dt.)	39,95	39,95
Monkey Island 2 (dt.)	39,95	49,95
North & South	29,95	29,95
Paperboy 2	19,95	
Pirates Gold	39,95	
Railway Challenge	**29,95**	
Shadowworlds	19,95	19,95
Soccer Kid		19,95
Space Quest 4 (engl.)	19,95	
Transarctica	19,95	19,95
Ultima 7	39,95	
Universe	**29,95**	**29,95**
Ween	39,95	19,95

Spielkonsolen

Ständig alle aktuellen Titel u. Hardware für CD32, MegaDrive, MegaCD, GameGear, Jaguar, SNES, Gameboy ab Lager lieferbar – bitte Liste anfordern!

Atari ST, Apple Macintosh

Ständig alle aktuellen Titel ab Lager lieferbar!
Bitte Listen anfordern!

CD-ROM Spiele

11th Hour *	119,95
Aces of the Deep (dt.)	89,95
Alien Logic	**99,95**
Armored Fist	89,95
Battle Isle 2 AKTIONSPREIS	59,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95
Betrayal at Krondor (dt.)	79,95
Comanche (dt.)	99,95
Commander Blood	79,95
Creature Shock (dt.)	99,95
Cyberia	99,95
Cyclones *	89,95
Dawn Patrol (dt.)	89,95
Descent *	89,95
**Discworld * **	**89,95**
Doom Utilities für Doom 1 und 2 (2 CD's)	49,95
Dragon Lore – Chapter One (dt.)	89,95
Earthsiege	89,95
Ecstatica	89,95
Elite 3 (1st Encounters) *	79,95
FIFA Soccer	69,95
Hell	89,95
Höhlenwelt-Saga (dt.)	89,95
Inferno	99,95
**Iron Assault * **	**99,95**
Jungle Strike *	79,95
King's Quest 1-6 Anthology	komplett 89,95
King's Quest 7 (dt.)	89,95
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	89,95
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95
Lode Runner (dt.)	89,95
Little Big Adventure (dt.)	99,95
Magic Carpet (dt.)	89,95
**Magic the Gathering * **	**99,95**
Myst	99,95
NHL Hockey '95	79,95
Nascar Racing	89,95
Nocturpolis *	99,95
Novastorm	89,95
Outlaws	89,95
PGA Tour Golf 486	99,95
Pinball Dreams Deluxe	79,95
Rebel Assault (dt.)	89,95
**Renegade * **	**89,95**
Sam & Max (dt.)	89,95
Sim City 2000 (dt.)	99,95
Simon the Sorcerer (dt.)	99,95
Stereoworld *	69,95
Sternenschwelf (DSA 2, dt.)	79,95
Strike Commander & Privateer	komplett 99,95
System Shock Enhanced	89,95
Theme Park (dt.)	89,95
**Ticonderoga * **	**99,95**
Under a Killing Moon	99,95
US Navy Fighters *	99,95
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	komplett 69,95
Wing Commander 3	109,95
Wings of Glory *	79,95
**Woodruff & the Schribble of Azimuth * **	**79,95**
X-Wing (incl. aller Zusatz-Disks)	69,95

CD-ROM Preishits

7th Guest	39,95
Der Planer SONDERPOSTEN	**29,95**
Dune 2 (dt.)	39,95
Elite 2	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Gunship 2000	39,95
High Command	49,95
Indiana Jones 3	39,95
Lemmings 1 + 2	**komplett 29,95**
M 1 Tank Platoon	29,95
Mad TV (dt.)	39,95
Megarace	49,95
Microcosm	29,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95
Pirates Gold	39,95
Rebel Assault (e.dA.) SONDERPOSTEN	**49,95**
Star Control 1-2	komplett 29,95
Summer + Winter Challenge	komplett 29,95
Universe	29,95

CD-ROM Laufwerke

Panasonic 562 B, Double Speed 299,95

Soundkarten

Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	159,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition	**199,95**
Stereo-Lautsprecher Screen Beat	39,95

Disketten

3,5" MF 2HD oder 2DD jeweils ab 5,99

Joysticks

Wir führen alle Competition Pro's!	ab 29,95
Gravis Joystick (PC analog)	ab 59,95
Gravis Phoenix – der ultimative PC-Stick	**259,95**
Gravis Game Pad (PC / Am. Atl)	je 49,95
Logi WingMan (PC analog)	ab 69,95
Quickjoy Supercharger (Amiga, Atari)	19,95

Amiga Zubehör

ext. Floppylaufwerk für A500, z.B. 428 MB extreme 3,5" Diskettenstation	ab 699,– 129,–
Maus für Amiga	39,95
RAM-Erweiterung auf 1,0 MB für A500	59,95
RAM-Erweiterung auf 2,0 MB für A500 Plus	89,95
RAM-Erweiterung auf 2,3 MB für A500	199,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen gerne auf Wunsch vorab zusenden.
Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM – Nachnahme: 9,50 DM + 3,– NN-Gebühr der Post ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

Kreditkarten ...
der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung. Angeben Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht ihren ohne lästige NN-Nachnahme zu.
VISA MasterCard EUROCARD

Bestellannahme

Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 – 29
12053 Berlin (Neukölln)

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Teil 2

Das Duell

Sega Saturn vs. Sony Play Station

Nachdem wir in der letzten Ausgabe Hardware, Ausstattung und theoretische Leistungsfähigkeit des Sega Saturn und der Sony PlayStation unter die Lupe genommen haben, steht diesmal die Software im Mittelpunkt.

Geräte und Spiele werden bislang nur in Japan veröffentlicht und erfreuen sich *dort größter Nachfrage*, so daß es schon bald zu Lieferengpässen kam. Zeitweise waren die neuen Spiele und Konsolen komplett ausverkauft. Aus der Knappheit des Angebots resultieren die europaweit z.T. überteuerten Preise der Japan-Importe-Maschinen. Der Saturn ist derzeit für ca. DM 1.400,- zu haben, die PlayStation wurde verschiedentlich schon für bis zu DM 2.600,- gehandelt. Im Preis inbegriffen ist je ein Top-Spiel: Virtua Fighter für den Saturn, Ridge Racer bei der PlayStation. Für weitere Spiele müßt Ihr hierzulande zwischen 150,- und 200,- DM hinblättern. Ein teures, exklusives Vergnügen, das zudem noch einen gewichtigen Nachteil hat: Auch wenn Konsolen und Spiele in Deutschland erschienen sind, muß man sich immer noch an japanische Original-Software halten. Ein ausgeklügeltes Sicherheitssystem soll den Einsatz von Adaptern unmöglich machen.

Anzunehmen aber ist, daß viele Spiele für Deutschland konvertiert werden. Deshalb geben wir Euch in den nächsten Ausgaben einen Überblick über die gesamte Software, die bis zum jeweiligen Deutschland-Start der *„Next Generation"*-Konsolen in Japan erscheinen wird. Den Anfang machen die beiden mit den Konsolen ausgelieferten Spieletitel.

Virtua Fighter

Seit der Markteinführung Sonics hat Sega nicht mehr so viel Wert auf den Erfolg eines Spiels gelegt. Die Veröffentlichungen des Mega CD und des 32X waren in Japan nur Nebenschauplätze, verglichen mit der des Saturn. Er war die erste der „Next-Generation"-Maschinen am Markt.

Wie die bisher dürftigen Vorstellungen des 3DO, CD-i, CD 32 und des Jaguars gezeigt haben, benötigt neue Hardware exzellente Software, um erfolgreich zu sein. So ist es keine Übertreibung zu sagen, daß Virtua Fighter Segas wichtigste Veröffentlichung für die nächsten Jahre ist.

So vertraute man die Saturn-Konvertierung von Virtua Fighter den ursprünglichen Entwicklern der erfolgreichen Automa-

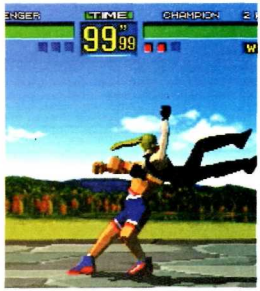
● ***Nach jeder Runde gibt es in Virtua Fighter eine kurze Wiederholung der Schlüsselszenen. Aus verschiedenen Perspektiven kann man die gut gestalteten und animierten Kämpfer bewundern.***

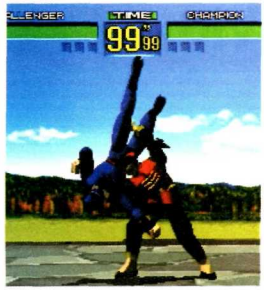
Ridge Racer

Oftmals ist ein einziges Spiel für einen großen Entwicklungsschritt nach vorne verantwortlich. Ridge Racer darf sich zu dieser ehrwürdigen Garde zählen.

So wie Super Mario Bros. die Jump & Run-Spiele neu definierte und Street Fighter 2 das Beat 'em Up-Genre revolutionierte, so führt Ridge Racer die Sparte der Rennspiele in eine neue Dimension. Schon in der Spielhalle war Ridge Racer ein erstaunliches Phänomen (bis es von Segas Daytona übertroffen wurde). Jetzt aber schickt es sich an, seinen großen Erfolg in den heimischen Wohnzimmern fortzusetzen. Grundlage dafür bietet das enorme Leistungsspektrum der Sony PlayStation und Namcos nahezu perfekte Umsetzung der Spielhallen-Version. Wenn man bedenkt, daß die Konvertierung das Ergebnis von lediglich sechs Monaten

● ***Voreinstellungen bieten bei der Heim-Version längeren Spielspaß (links oben). In der Stadt fährt wie beim Automaten ein LKW über die Brücke (oben), und eine Art Videowand zeigt ein Demo von Galaxian im Großformat (links).***





● ***Eine kleine Auswahl der Special Moves (von links nach rechts): Jeffrey packt einen anderen Jeffrey an der Nase. Sarah wirft Wolf mit einem um seinen Hals geschlungenen Arm zu Boden. Lau hebt Kage über seine Schultern.***

tenversion an: dem Team von AM2, Segas größter Automaten-Entwicklungsabteilung. Hat man das Ergebnis vor Augen, versteht man warum. Saturns Virtua Fighter verfügt über die gesamte Anziehungskraft der Automatenversion, inklusive der schwebenden, gleitenden Kameraperspektive, den typischen Polygon-Kämpfern, mit all den überzeugenden Animationen und der eingängigen Spielbarkeit.

Das erste, was den Betrachter in den Bann zieht, ist natürlich die grafische Darstellung. Obwohl die Spielfiguren (sie bestehen alle aus rund 1.200 Polygonen) schon in den statischen Screenshots einen guten Eindruck machen, ist es die hervorragende Animation, die sie zum Leben erweckt. Dabei wurden alle Bewegungs-Animationen aus der Spielhallen-Version übernommen, so daß sie realistisch und ausgewogen geblieben sind. Zum Beispiel teilt Pai, die flinke Kämpferin, schnelle kurze Faustschläge aus, die den Kopf des Gegners nach hinten fallen lassen. Auch ihre „Infight"-Angriffe sind eine Augenweide: sie packt die Gegner und wirft sie über ihr

● ***Nach dem Verlassen eines der Tunnels rücken der Helikopter und die Hängebrücke ins Blickfeld.***

● ***Der Bootvorgang (10 Sek.) wird durch ein Galaxian-Spiel kurzweilig.***

● ***Ein Rammen der Gegner erfreut das Fahrerherz (oben). Die Autos schlittern realistisch um die Kurven und liefern so spektakuläre Perspektiven (rechts oben). Die Karosserien sind in perfektem Texture-Mapping dargestellt (rechts).***

Arbeit mit einer völlig neuen Hardware ist, darf man zuversichtlich nach vorne blicken, was uns die Entwickler bescheren werden, wenn sie die PlayStation-Entwicklungssysteme wirklich beherrschen. Ridge Racer bietet die atemberaubendste 3D-Grafik, die man jemals außerhalb einer Spielhalle bewundern konnte. Zwar wurde die Farbpalette reduziert und auf kleinere Details verzichtet, geblieben aber ist die hervorragend flüssige Animation mit über 30 Bildern pro Sekunde. Im gleichen Atemzug muß aber auch der gravierendste

ausgestrecktes Bein oder zwingt sie zu Boden, indem sie deren Handgelenke verdreht. Im Gegensatz dazu verfügt Jeffrey der Ringer nur über schwerfällige Klammergriffe und Würfe. Er greift an, ringt mit seinem Gegenüber, kniet sich hin, um ihn auf die Schultern zu nehmen, und wirft ihn zu Boden. Virtua Fighters 3D-Charaktere verfügen über ein realistisches

● ***Jeder Kämpfer, der einen anderen zu Boden geschlagen hat, kann auf ihn springen. Hier streckt Lau Wolf nieder und springt mit den Füßen voran auf seinen Brustkorb.***

Lutz Althoff
Computerspiele
Markar Breite 38
34497 Korbach

BTX: Althoff#

TEL : 05631-913191

FAX : 05631-913192

Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

PC- Spiele Diskette 3.5	
Aladdin	H 58,90
Aces of the Deep	*D 76,90*
Battle Bugs	D 64,90
Blackhawk	D 65,90
Bundesliga Manager 3	D 82,90
Cannon Fodder 2	*H 57,90*
Colonization	D 87,90
Das Schwarze Auge 2	D 74,90
Doppelpaß	D 76,90
Earth Siege	*D 82,90*
Ecstatica	D 69,90
FIFA Int. Soccer	D 66,90
Indy Car Racing	D 55,90
Indy Car Racing Tracks	H 31,90
Lemmings 3	*H 58,90*
Lode Runner - The Leg.	D 64,90
L. Matthäus Super Socc	D 64,90
*Master of Magic**	*D 86,90*
Menzoberranzan*	H 76,90
NASCAR Racing	H 69,90
*Panzer General**	*H 76,90*
Pinball Illusions*	H Anfr.
Skyrealms of Jorune*	H 77,90
System Shock	D 76,90
Tie Fighter	D 87,90
Transport Tycoon	*D 86,90*
*Wake of the Ravager**	*H 75,90*
Wing Armada	H 67,90
X- Wing Collection	D 64,90

PC- Spiele CD- ROM	
Aces of the Deep	D 81,90
Alone in the Dark 1+2*	D 61,90
*Alone in the Dark 3**	*D 82,90*
Armored Fist	H 71,90
Battle Race*	H 64,90
*Bioforge**	*D 86,90*
Civilization+Colonizat	D 87,90
Colonization	D 87,90
Commander Blood	D 71,90
Creature Shock	*D 87,90*
Cyberia	H 88,90
Dark Forces*	a. Anfr.
Das schwarze Auge 2	D 76,90
Dawn Patrol	D 83,90
Die Höhlenwelt Saga	*D 85,90*
Die Sage von Nietoom	D 47,90
Doppelpaß	D 77,90
Dragon Lore	D 73,90
Dune 2 - Battle for Arr.	D 36,90
Earth Siege	*D 82,90*
FIFA Int. Soccer	D 63,90
Formula One GP	H 39,90
Form 1GP/D.L. Golf	H 59,90
Hell	D 84,90
Jungle Strike*	E 70,90
Kings Quest 7	*D 85,90*
Kyrandia 3 - Malc.Rev.	*D 78,90*
Lemmings 3	H 65,90
Little Big Adventure	*D 87,90*
Lode Runner - The Leg.	D 76,90
Magic Carpet	*D 86,90*
Master of Magic	D 87,90
Master of Orion U/E	D 65,90
Mega Race	D 76,90
Menzoberranzan*	H 78,90
Myst	H 84,90
NHL Hockey '95	H 76,90
NASCAR Racing	*H 76,90*
Noctropolis*	H 88,90
Panzer General*	H 77,90
Pinball Illusions*	H Anfr.
Pinball Wizard 2000*	H 64,90
Privateer&Strike Com.	H 83,90
RR Tycoon D./Civilisat	H 59,90
Rebel Assault	D 78,90
Renegade-Battle F. J.S.	*H 76,90
Rise of the Robots	H 82,90
Sim City 2000 (+Kat.)	D 88,90
Skyrealms of Jorune*	H 76,90
System Shock Erh.	*D 82,90*
Star Trek - Next Gen.*	D Anfr.
The Incred. Machine 2*	H Anfr.
Theme Park	D 76,90
Transport Tycoon	*D 87,90*
Under a killing Moon	H 88,90
*US Navy Fighters**	*D 87,90*
*Wake of the Ravager**	*H 77,90*
Wing Armada	H 76,90
Wing Commander 1+2	H 66,90
Wing Commander 3	*D 99,90*
Wings of Glory	*D 77,90*

Shareware- Vollversionen:		
B.Stone/D.Nukem 2	CD	59,90
Depth Dwellers 3D	CD	39,90
Doom 2 Utilities	*2 CDs*	*33,90*
Epic Pinball 1-3	CD	79,90
Hocus Pocus	CD	42,90
Search of Dr. Rapid	CD	39,90
Jazz Jackrabbit	*CD*	*79,90*
	3.5	*59,90*
One Must Fall	*3.5*	*49,90*
Raptor	CD	52,90
*Rise of the Triad**	*CD*	*72,90*
Wacky Wheels	3.5	54,90

Tip des Monats:

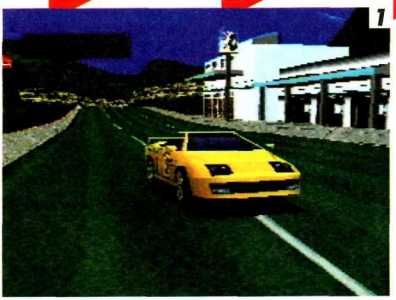
Lion King	**3.5**	**57,90**
Warcraft	**CD**	**74,90**
Wacky Wheels	**CD**	**57,90**

* Bei Neuanschaffung und mehr Lieferbar
E = englische Version H = deutsches Handbuch
D = komplett deutsche Version

Nachnahme + 9,00 (+4 Vorkasse + 6,00 Versand Rechnung + 7,90 ab 2 Bestellung
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Auftreten, das 2D-Sprites nie erreichen könnten. Sie scheinen wirklich lebendig zu sein, gleich ob sie normal schlagen oder einen Special Move ausführen. Sicherlich wäre die Dynamik des Geschehens ohne die flüssigen Kamera-Blickwinkel nicht so dramatisch. Sie hält die beiden Kämpfer immer im Mittelpunkt, nähert oder entfernt sich, während sie sich durch die Arena bewegen und vollführt Bildschnitte zu neuen Perspekti-

● ***Jeder Character hat seine ganz eigenen Special Moves, aber der spektakulärste ist Wolfs Drehwurf: Wolf greift an, nimmt den Gegner an den Beinen, wirbelt ihn mehrmals herum und wirft ihn quer durch die Arena.***



● ***Am Ende jedes Rennens könnt Ihr Euch eine Wiederholung Eurer letzten Runde gönnen: 1 Eine Seitenansicht führt Euch auf eine Senke zu. 2 Die Echtzeit-Schattierungen sind erstaunlich. 3 Der Sprung. 4 Mit über 300 Sachen fliegt Ihr an einem Werbeschild vorbei. 5 Die Vorderräder kommen zuerst auf und das ganze Auto wird erschüttert.***

Mangel von Ridge Racer angesprochen werden: Im Grunde gibt es nur eine einzige Strecke, die in zwei verschiedenen Längen gefahren werden kann (es gibt Cheats, um den Kurs in verkehrter und spiegelverkehrter Richtung zu fahren).

Trotzdem scheinen die positiven Aspekte zu überwiegen. Das Wichtigste: Ridge Racer ist das erste Rennspiel, das eine wirklich überzeugende Spielbarkeit aus der Fahrerperspektive bietet. Die Streckenführung wird nicht erst wenige Meter vor dem Fahrzeug aufgebaut, sondern ist schon in der Entfernung gut zu erkennen, zoomt stufenlos heran und läßt so Zeit genug, auf alles reagieren zu können. Wer jedoch glaubt, Ridge Racer sei eine langanhaltende Herausforderung, der könnte enttäuscht werden. Das Spiel ist relativ leicht zu beenden, obwohl Namco vier Renner mit unterschiedlichen Fahreigenschaften aufbietet (zwölf, wenn Ihr alle Galaxians während des Ladevorgangs abschießt).

Was Ridge Racer bietet, ist umso bemerkenswerter, wenn man sich den Preis von ca. DM 90,- (in Japan) vor Augen hält. Von dem kurzen, aber perfekten Galaxian-Spiel, das man während des Bootens spielen kann, über die erstaunliche Grafik bis zur makellosen Musik- und Sprachausgabe ist Ridge Racer ein Top-Spiel, auf das Namco - und Sony - stolz sein können.

ven. Aber niemals wird dadurch einer der Spieler benachteiligt.
Hinter all den auffallenden technischen Finessen verbirgt sich eine elegante Schlichtheit: Grundsätzlich ist Virtua Fighter nämlich ein zweidimensionales Beat 'em Up-Spiel. Die Kämpfer können nur in einer Ebene bewegt werden, nur wenn sie fallen oder den Gegner werfen ändert sich die Spielebene. Wie bei Sprites können sie nicht umeinander herumgehen oder von der Seite angreifen. Alle Kämpfer sind wohlausgewogen und bieten verschiedene Stärken in Kraft, Geschwindigkeit und Beweglichkeit sowie eine Fülle von Schlagkombinationen und Special Moves. Jedoch werden im Gegensatz zu Street Fighter 2 alle Aktionen mit nur drei Knöpfen gesteuert: Faustschlag, Fußschlag und Abwehr, was aber dem Gameplay nicht schadet. Im Gegenteil. Um alle Moves eines Kämpfers zu beherrschen (bis zu 20 verschiedene), muß man am Joypad viel mehr „arbeiten". Die Kämpfe gestalten sich schnell und die ansteigende Lernerfolgskurve bietet gute Langzeit-Motivation.

● ***Hat man alle der acht Virtua Fighter besiegt, steht man dem Bonus-Kämpfer gegenüber: Dural, einer metallischen Polygonfrau.***

Nur einem einzigen Fehler im Spiel auf die Spur zu kommen, ist uns gelungen. Gelegentlich verschwinden Polygone und die Spielfiguren brechen auf. Das geschieht aber nur in bestimmten Blickwinkeln der Wiederholungsfunktion. Andererseits ist die CD-Zugriffszeit erfreulich kurz und Schwierigkeitsgrad, Zeitlimits und Knopfbelegung können dem persönlichen Geschmack angepaßt werden. Letztendlich ist die Saturn-Version von Virtua Fighter in vielerlei Hinsicht ein herausragendes Spiel geworden. Es darf sich als erstes echtes „Next Generation"-Videospiel bezeichnen, das die besten Eigenschaften eines Prügelspiels mit bahnbrechender Animation und fabelhaftem Sound verbindet. In den Spielhallen ließ Virtua Fighter die Leute stoppen und staunen. Auf dem Saturn wird es viele stoppen und auf ihr Bankkonto sehen lassen, um sich die neue Sega-Konsole zu besorgen.

GROß ELECTRONIC
Großhandel für Computerspiele und Zubehör
PC
CD ROM
AMIGA
JAGUAR
MEGA DRIVE
SNES
3DO
Bitte nur Händler-anfragen!
Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Gartenweg 4
D-94133 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

● *Die optisch schon imposanten Explosionen werden vom lautstarken Getöse der Soundkarte begleitet.*

● *Entdeckt! Die Geiseln warten meist hinter gut getarnten Wänden auf ihre Rettung.*

● *Kurze Briefings vor jedem Level informieren Euch über das Ziel der Mission (oben + unten).*

Descent

Völlig los

■ Hersteller: Interplay . Preis ca.: DM 130,- ■

Jetzt geht´s rund, sprachen die Interplay-Programmierer und bastelten ein futuristisches 3D-Actionspiel namens Descent, das dem Nervenkitzel und der Rasanz einer Achterbahnfahrt erstaunlich nahe kommt. In einer unterirdischen Mine rettet Ihr menschliche Grubenarbeiter vor brutalen Robotern, bei denen mehr als eine Schraube locker zu sein scheint.

Als SEGA 1991 das Spielhallen-Monster G-Loc vorstellte, stand die Branche Kopf - im wahrsten Sinne des Wortes. Das Besondere an der voluminösen Apparatur: dank cleverer Hydraulik-Technik rotierte der angeschnallte Insasse in einer Art Kugel in alle Richtungen und wurde 360° um die eigene Achse geschleudert. Ähnliches veranstaltet der britische Hersteller Interplay mit Descent auf dem heimischen PC-Monitor: Hier dreht sich nicht nur das Bild, sondern gelegentlich auch der Mageninhalt um. Während man bei den meisten Vertretern dieses Genres immerzu geradeaus läuft bzw. fliegt, gestattet die Descent-Engine auch seitliches Rollen, Purzelbäume, Loopings und Sturzflüge. Der Spieler blickt dabei aus dem Cockpit seines Mini-Gleiters auf einen Abschnitt eines weitverzweigten und oft recht kompliziert aufgebauten Tunnelsystems. Mysteriöse Gruben, gewaltige Hallen und jede Menge Geheimräume, die durch lange Gänge, Türen und Rampen miteinander verbunden sind, warten auf Eure Entdeckung.

ROOTS

Descent nimmt die grundlegenden Spielelemente bekannter 3D-Actionspiele auf, erweitert sie aber durch die schwindelerregenden Drehungen und Überschläge, die bei Ausweichmanövern und Attacken ein bislang nie gekanntes Schwerelosigkeits-Gefühl vermitteln.

sgelöst

Untergrundbewegung

Während der Reise durch dieses skurrile Gebilde begegnen Euch umherschwirrende Kreaturen, die Euer Flugzeug mit Lasersalven und Torpedos bombardieren. Wie stark und intelligent diese Gegner sind, hängt vom eingestellten Schwierigkeitsgrad (5 Stufen) ab. Das Ziel der insgesamt 30 Levels besteht jeweils darin, eingesperrte Geiseln zu finden und anschließend den Hauptreaktor zu zerstören. Sobald dieser in sich zusammenfällt, wird ein Selbstzerstörungs-Modus aktiv. Wer bis zum Ablauf des Countdowns nicht rechtzeitig den rettenden Ausgang findet, fliegt mitsamt der gesamten Anlage in die Luft. Auch ein vorzeitiger Abschuß durch die lästigen metallischen Geschöpfe beamt Euch zurück an den Anfang des Levels. Unterwegs sammelt man fleißig Munition, Raketen oder Waffen-Updates, die durch einfaches Darüberfliegen eingesackt werden. Einige Extras erhöhen die Schildenergie, machen Euch

VIEWPOINT

Mein Gott, is´ mir schlecht: Was bei Descent auf dem Bildschirm abgeht, läßt sich tatsächlich nur noch mit einem Achterbahn-Trip vergleichen. Interplay geht zwar konzeptionell einen Schritt weiter als andere Hersteller, geizt aber mit neuen spielerischen Akzenten. Geheimräume hinter Wänden und farbcodierte Türen - das hatten wir doch alles schon mal. Allerdings muß ich zugeben, daß ich dank der riesigen Levels fast ein ganzes Wochenende lang rund um die Uhr der diabolischen Motivation dieses Programms erlegen bin: Morgens Descent, mittags Descent, abends Descent, nachts Descent. Wer Descent kennt, braucht kein Koffein zum Wachbleiben mehr.

Petra Maueröder

Stiftung Spiele-Test

Was id Software äußerst erfolgreich mit dem DOOM 2-Vorgänger praktiziert hat, versucht Interplay nun auch mit Descent: Die ersten sieben Levels des Programms sind als Shareware erhältlich. Wer daran Gefallen findet, kann sich registrieren lassen und kommt so in den Genuß der Vollversion mit allen Gegnern, Waffen und unterirdischen Abschnitten. Wir finden: Eine sehr faire und durchaus nachahmenswerte Geste! Übrigens gibt es die Sharware-Version von Descent auf der aktuellen CD-Ausgabe unseres Schwester-Magazins PC Games.

● *Die Qual der Wahl: Was mag sich hinter diesen Toren verbergen?*

● *Dieser kleine grüne Freund zählt noch zu den leichtesten Übungen eines Descent-Piloten.*

● *Sesam öffne Dich: Wie bei Doom 2 erschließen sich bei genauerer Untersuchung versteckte Türen (oben+unten).*

unverwundbar oder für kurze Zeit unsichtbar. Wie beim ähnlich aufgebauten Programm von id Software spielen farbige Code-Karten eine bedeutende Rolle: Viele Türen öffnen sich erst, nachdem man den passenden Schlüssel gefunden hat.

Nach Magic Carpet das bisher innovativste 3D-Spiel

So genial die (im Rahmen des Tunnelsystems) völlige Bewegungsfreiheit mit all den Saltos und Drehungen auch ist: In Sachen Grafikqualität erreicht Descent nicht den hohen Grad, den Bullfrog mit dem 3D-Wunder Magic Carpet erreicht hat. Das fängt bereits mit den Gegnern an, die bei weitem nicht so geschmeidig und furchterregend aussehen wie die Lindwürmer und Palastwachen des orientalischen Teppich-Spektakels. Auch an eine SVGA-Option für die wachsende Anzahl der Pentium-Besitzer hat man leider nicht gedacht. An so manchem Detail merkt man aber deutlich, daß sich die Programmierer mächtig ins Zeug gelegt haben. Bereits im ersten Level tauchen an den Mauern riesige Bildschirme auf, die man mit gezielten Schüssen zerstören kann. Sobald das Glas getroffen wird, fliegen einem die Scherben um die Ohren, was vom Lautsprecher mit digitalisiertem Klirren untermalt wird.

Soundspektakel und Steuer-Erklärung

Die Musik ist insbesondere im General Midi-Modus eine Klasse für sich, röhrt mit kraftvoller Brillanz aus den Lautsprechern und peitscht einen förmlich durch die Levels. Wuchtige Effekte dokumentieren die Volltreffer und machen Euch auf herannahende Feinde aufmerksam. Ein Kapitel für sich ist die Steuerung: Descent unterstützt so ziemlich alles, was man heutzutage an einen PC anstöpseln kann - angefangen von solchen Selbstverständlichkeiten wie Tastatur, Maus und Joystick bis hin zu Spezialitäten wie dem Thrustmaster, Gravis Gamepad, Logitech Cyberman und den trendigen Virtual Reality-Helmen CyberMaxx und VFX. Maus und Joystick eignen sich nur bedingt für Descent, weil man die Tastatur

Die Automap-Funktion

Automapping gehört bei Rollenspielen und 3D-Shoot 'em Ups inzwischen zu Standard-Ausstattung. Descent erleichtert die Orientierung darüberhinaus mit einer 3D-Karte, die nicht nur alle bereits erforschten Bereiche der Mine anzeigt, sondern auch die Farbcodes der Türen verrät. Hier ist aber ein gutes räumliches Vortstellungsvermögen erforderlich. Die Ansicht ist im übrigen stufenlos zoom- und drehbar und steht während des Spiels jederzeit per Tastendruck zur Verfügung.

Die feindliche Robot-Riege

Hier eine kleine Auswahl der wildgewordenen Minen-Roboter, die Euch in jeder Ecke der unterirdischen Labyrinthe begegnen. Neben diesen gibt es noch eine besonders fiese Automaten, die sich in den Tiefen der Erzminen verstecken. Sie unterscheiden sich alle durch unterschiedliches Angriffsverhalten sowie Bewaffnung, so ist für jeden der Blechgesellen eine andere Angriffstaktik nötig.

Processing Robot

Konzipiert, um Erzbrocken sofort zu verarbeiten, keine weiteren Informationen.
Größe: 8 Meter
Bewaffnung: 3 Teilchenbeschleuniger-Kanonen
Gefahr: hoch

Drone Class 2

Aggressiv unter Beschuß, relativ schwache Bewaffnung mit hoher Feuerfrequenz.
Größe: 4 Meter
Bewaffnung: 2 Argon-Laserkanonen
Gefahr: durchschnittlich

Medium Lifter

Normalerweise zur Beförderung von Gesteinsbrocken eingesetzt, zerschlitzt alles in seiner Nähe.
Größe: 5 Meter
Bewaffnung: 2 mit Diamanten besetzte Schwingarme
Gefahr: hoch

Small Hulk

Standard-Bohr-Roboter, intelligent und schnell.
Größe: 5 Meter
Bewaffnung: 2 schwere Argon-Laserkanonen
Gefahr: durchschnittlich

Medium Hulk

Schwer gepanzerter Minen-Roboter, langsam aber sehr gefährlich.
Größe: 6-8 Meter
Bewaffnung: 2 Raketenwerfer
Gefahr: hoch

Drone Class 1

Modifizierter Standard-Hilfs-Roboter, kann in Gruppen gefährlich werden.
Größe: 3 Meter
Bewaffnung: 2 Impulskanonen
Gefahr: gering

zur Auslösung von Sonderfunktionen (z. B. Rotieren um die eigene Achse, Waffenwechsel etc.) benötigt. Da die Steuerung mit den Cursortasten ausnehmend gut funktioniert, wird man sich nach einer kurzen Eingewöhnungsphase für die Tastatur entscheiden oder gleich auf die 3D-tauglichen Eingabegeräte zurückgreifen.

Und noch´n 3D-Ballerspiel ...?

Alle Hersteller denken, sie hätten das ultimative 3D-Shoot´em Up im Sortiment - auf diese Weise entstand oftmals nur Durchschnitt: Quarantine, Zephyr, Cyclones, Rise of the Triads, Heretic (um nur einige Beispiele zu nennen) und selbst das heißersehnte Dark Forces legen eine bemerkenswerte Banalität an den Tag und sind im Grunde nur Spielarten ein und derselben Spielidee - von Innovation à la Magic Carpet keine Spur. Selbst IDs bisheriger Genre-Primus im Actionbereich unterscheidet sich allenfalls noch durch den Mehrspieler-Modus im Netzwerk oder per Modem von seinen Mitbewerbern. Da freut man sich über ein Spiel wie Descent, das alle bisherigen Dimensionen sprengt und mit seinen ausgedehnten und clever gestalteten Levels (in denen man sich permanent „verfliegt") auch nach Wochen noch das Potential hat, um den Käufer vor den PC-Monitor zu locken - das kann man nicht von jeder Software behaupten. Auch wenn es Descent gegen Dark Forces & Co. schwer haben wird, hat uns das Interplay-Team auf jeden Fall bewiesen, daß die Möglichkeiten dieser beliebten Spiele-Gattung noch lange nicht ausgereizt sind.

Petra Maveröder

Gut verbunden

Wie viele modernen PC-Spiele wartet auch Descent mit einer komfortablen Mehrspieler-Option auf. Im Hauptmenü entscheidet man sich, ob man per Modem (ab 9.600 Baud) oder Netzwerk an den Start gehen möchte. Auch Gefechte per Nullmodem-Kabel sind möglich. Eine Vielzahl von Modi dürfte selbst den verwöhntesten Spieler zufriedenstellen.

INFO BITS

Mind. 386 DX/33
486 DX2 oder Pentium empfehlenswert
Mind. 4 MB RAM
8 MB RAM dringend empfohlen
Unterstützt Tastatur, Maus, Joystick, Thrustmaster, Logitech Cyberman, CyberMaxx, Gravis Gamepad, VFX-1
Unterstützt alle gängigen Soundkarten

GRAFIK 085
SOUND 092
FUN 092

CD ROM
Das CD-ROM-Magazin von - Deutschlands führendem PC-Spielemagazin mit Diskette.
PC Games Disc & Mag
Diesmal mit den Vollversion „AMBUSH", „Tegel´s Mercenaries", „BLOOD STONE" und „SIEGE - Dogs of War"
PLUS über 15 aktuelle, spielbare Demos
Lionking Aladdin Dark Forces Descent Höhlenwelt Star Crusader Scottish Open Golf Blackhawk Total Carnage Bodycount Deadla Racer Flight Commander II Stereoworl u.v.a.
Bugfixes/Updates
Delta-V CD ROM Update Wing Commander Armada Patch WC Armada 6-Player Mode Sef-City Dark Sun Alien Legacy MAgic Carpet Level 50 Patch Armored Fisk Disk/CD WC 3 Joystick Patch
& Shareware
für nur DM 19,80
und drei weitere Vollversionen!
Ambush at Sorinor
Jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Alone in the Dark 3

Infogrames' High

■ Hersteller: Infogrames . Preis ca.: DM 130,- ■

Wer dem PLAY TIME-Stand auf der Kölner Computer '94 einen Besuch abgestattet hat, konnte bereits im November vergangenen Jahres Alone in the Dark 3 anspielen. Im Januar '95 war es dann endlich soweit: Das fertige CD-ROM-Abenteuer machte sich auf den Redaktions-Bildschirmen breit. Wie sich das Spiel gegen die harte Konkurrenz schlägt, erfahrt Ihr in unserem ausführlichen Test.

Man hat sich ja schon fast daran gewöhnt: Wenn der Weihnachtsbaum zu nadeln beginnt, ist es Zeit für eine neue AITD-Version. Das französische Softwarehaus Infogrames spricht mit dieser Serie vor allem Spieler an, die sich partout nicht für ein bestimmtes Genre entscheiden können: Eine Handvoll Puzzles und ein paar kernige Prügeleien bilden das Gerüst für den europaweiten Verkaufsschlager - Gehirnschmalz und Geschicklichkeit werden also gleichermaßen trainiert. Verpackt ist das Ganze in eine 3D-Umgebung mit handgepinselten Landschaften, durch die man den Polygon-Helden - in diesem Fall den Privatdetektiv Carnby - steuert. Sobald er ein Gebäude betritt oder aus dem Bild in den nächsten Raum entschwindet, verändert sich automatisch der aktuelle Bildausschnitt und man darf das Geschehen aus einer völlig anderen Perspektive begutachten. Der Mix aus Pixel-Gemälden und Polygon-Akteuren hat den Vorteil, daß die Animationen unglaublich flott ablaufen: AITD 3 bringt es auf sagenhafte 94 Bilder pro Sekunde!

● *Das Programm schaltet von einer atemberaubenden Perspektiven in die nächste - und das in Sekundenbruchteilen (unten).*

Der Zahn der Zeit nagt an der technischen Umsetzung

Die Handlung ist diesmal in einer Film-Geisterstadt angesiedelt, in der sich unsere Spürnase mit dem Faible für's Übersinnliche auf die Suche nach einer verschwundenen Schauspielerin macht. Während man durch das Umfeld schlendert, tauchen immer wieder Zombies und andere seltsame Kreaturen auf, die wild um sich ballern oder unseren Helden tüchtig vermöbeln. Mit den Cursortasten setzt man sich zur Wehr, kramt im Inventory eine Pistole hervor oder drischt mit einem Eispickel auf die Widersacher ein. Das hört sich einfacher an, als es tatsächlich ist, denn dummerweise haben es die Infogrames-Pro-

n Noon?

grammierer mal wieder versäumt, die mehr als ärgerliche Tastatur-Steuerung gründlich zu überarbeiten. Schuld daran sind die oft etwas unglücklich gewählten Blickwinkel: Kinnhaken, Schläge unter die Gürtellinie oder gezielt abgefeuerte Gewehrsalven landen überall, nur nicht dort, wo´s dem Gegner wirklich wehtut. Diese traditionelle AITD-Unsitte machte selbst vor dem dritten Teil nicht halt. Atmosphärisch hat AITD 3 dank dem gespentischen Western-Ambiente einiges auf dem Kasten, wozu auch die Musik und die geschickt eingestreuten Soundeffekte (Türen poltern, Holzböden knirschen etc.) beitragen. Bei der Story und den komplett synchronisierten Dialogen vermißt man aber die Humor-Breitseiten, die das art-

ROOTS

Grafik, Steuerung, Spielprinzip, Schwierigkeitsgrad, Thematik - Infogrames hat sich (leider) auf keine Experimente eingelassen: AITD 3 sieht nicht nur aus wie seine beiden Vorgänger, es spielt sich auch so und wird genauso bedient.

VIEWPOINT

Wie viele Ecstaticas und Little Big Adventures müssen eigentlich noch auf den Markt kommen, bis die Jungs von Infogrames endlich merken, daß ihre im direkten Vergleich unästhetischen Polygon-Pappkameraden dem aktuellen Stand der Technik hinterherhinken? Könnten die Franzosen doch nur die enorme Atmosphäre und Komplexität mit einer moderneren Game-Engine verbinden. AITD 1 war eine Sensation, AITD 2 eine gute Fortsetzung und AITD 3 wird mangels neuer Ideen und rückständiger Technik leider nur noch den Kern der Stammkundschaft begeistern können.

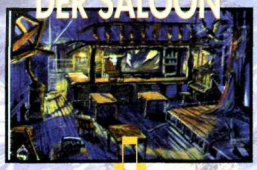
Petra Maueröder

HINTER DEN KULISSEN

Die farbenprächtigen Hintergrundgrafiken wurden zunächst auf Papier gemalt, eingescannt und anschließend in das Spiel integriert. An den Beispielen wird deutlich, daß an den digitalisierten Bildern nur noch sehr wenige Veränderungen vorgenommen wurden.

DAS LABOR

DER SALOON



DER BALLSAAL

EINE RUINE
(aus verschiedenen Perspektiven)

verwandte Ecstatica von Psygnosis und das EA-Meisterstück LBA abfeuern. AITD 3 lebt in erster Linie von der Spannung, die durch Grafik und Sound erzeugt wird.

Technische Schwächen werden durch Komplexität und Umfang wettgemacht

Infogrames hat die Erwartungen voll erfüllt - mehr aber auch nicht. Den AITD-Erprobten überfällt so manches Déjà-Vu-Erlebnis: Die VGA-Grafik sieht noch einen Tick hübscher aus als bei den beiden Vorgängern, aber die Unterschiede im Detail offenbaren sich erst auf den zweiten Blick. Zu den liebgewonnenen Marotten zählt auch die Benutzeroberfläche, die immer noch standhaft die Zusammenarbeit mit der Maus verweigert.

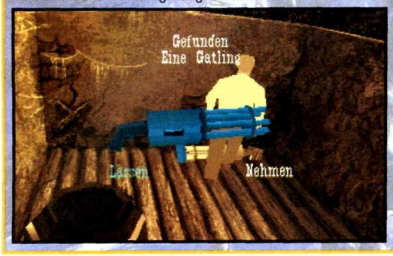
Zugelegt hat AITD 3 vor allem in Sachen Komplexität: Intelligente Gegner (60 an der Zahl) und über 270 Schauplätze müssen bewältigt werden - da steckt was drin! Selbst wer den leichtesten der drei angebotenen Schwierig-

● ***Viele Rätsel gab es in ähnlicher Form schon in Teil 1 und 2 zu bestaunen.***

MARCELO
ROBERTO
SAMSON
SHAG

DAS INVENTORY

Alle gefundenen Gegenstände landen automatisch im Inventory und können bei Bedarf aufgerufen werden. Zu jedem Utensil werden dankenswerterweise die passenden Verben (Öffnen, Benutzen etc.) angeboten. Einige Objekte können auch kombiniert werden, z. B. ein Gewehr und die dazugehörige Munition.



keitsgrade wählt, wird garantiert *nicht* unterfordert. Entscheidenden Anteil daran haben einige unfaire Situationen, bei denen man nur per Trial & Error weiterkommt: Ein falscher Schritt genügt - und schon wird unser Held von Kugeln durchsiebt. Wer eine hakelige Stelle überlebt, tut gut daran, sein Erfolgserlebnis auf die Festplatte zu bannen.

Alles in allem kann man AITD 3 als gelungene Fortsetzung bezeichnen, die ein durchschnittlicher Spieler wegen der Komplexität der Puzzles und der vielen Lokalitäten keinesfalls an einem Wochenende bewältigt. Wer sich an die typischen AITD-Macken (u. a. im Bereich der Steuerung) gewöhnt hat, wird auch mit dem jüngsten Sproß der Reihe zufrieden sein.

Petra Maueröder

● In Büchern und Papierrollen findet man oft entscheidende Hinweise. Wie bei Infogrames üblich, wurde auch dieses AITD-Abenteuer vollständig und sehr gewissenhaft übersetzt (rechts). Wenn unser Held das Zeitliche segnet, wird er von Zombie-Cowboys aufgeknüpft (unten).

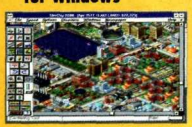
INFO BITS

Mind. 386er (33 MHz)
486er empfohlen
VGA
4 MB RAM, 2 MB EMS
Festplatte (ca. 36 MB)
SoundBlaster-Karte
Nur Tastatur-Steuerung

GRAFIK 075
SOUND 080
FUN
081

PC Neuheiten

✖ SimCity 2000 für Windows



Erwartungsgemäß wird der Super-VGA-Städtesimulator von Windows 3.1 vor allem bei größeren Metropolen ausgebremst. Ansonsten unterscheidet sich das nur in Englisch erhältliche Programm kaum vom Original: Auflösungen bis zu 1.280 x 1.024 Bildpunkte sind zumindest theoretisch möglich, und ein vierter Zoom-Level erleichtert das Bebauen der Landschaft. Unter 66 MHz empfiehlt sich der Einsatz der DOS-Version! ***pm***

PC • Maxis • ca. DM 130,-

Grafik 90% Sound 45% Fun 88%

✖ Gone Fishin´

Ein Fischfangsimulator! Wie der Name schon sagt, herrscht in diesem Simulator Action pur! Mit einem Fischerboot tuckern wir auf den Lake Ontario, werfen unsere Angel aus und hoffen, daß irgendein dummer Fisch anbeißt. Technisch ok, absolut nur für Leute geeignet, denen echtes Angeln schon fast wieder zu aufregend ist! ***lg***

PC • AMTEX • Preis: ca. DM 130,-

Grafik 59% Sound 54% Fun 38%

✖ Wacky Wheels

Rennspiel der tierischen Art in der Tradition des Super NES-Hits Super Mario Kart. Der Spieler wählt aus, ob er in Gestalt eines Elefanten, einer Ente oder eines anderen Tierchens an den Start geht. Man kann allein gegen sieben Computergegner, über Nullmodemkabel oder über Modem seine Rennen fahren. Die Animationen und Gags (wie z. B. das Entenschießen) sind pfiffig gemacht und die Kurse abwechslungsreich. ***av***

PC CD-ROM • Apogee • ca. DM 70,-

Grafik 70% Sound 75% Fun 80%

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Telefon: (0 81 42) 5 96 40
Telefax: (0 81 42) 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

Versand Service GmbH

CD ROM Programme

10 JAHRE „INTERPLAY" ANTHOLOGIE 49,90
11TH HOUR: DT. ANL. ® 109,90
7TH GUEST 39,90
ACES OF THE DEEP: KOMPL. DT. 89,90
ALONE IN THE DARK: DT. FIFE 79,90
AEROSMITH: QUEST FOR FAME 99,90
AIR COMBAT CLASSICS INCL. BATTLEHAWKS 1942 49,90
SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES 89,90
AL CAPONE: KOMPL. DT. 69,90
ALIEN LOGIC – SSI – DT. ANL. ® 79,90
ALONE IN THE DARK II: KOMPL. DT. 79,90
ALONE IN THE DARK III: KOMPL. DEUTSCH ® 89,90
ARCHIMEDEAN SYNDROME: KOMPL. DT. 79,90
ARMORED FIST: DT. HANDB. (Update-fähig) 79,90
B.C. RACERS: DT. ANL. ® 79,90
BAP: PIK SIRRIS: ALICH AUDIO CD 39,90
BATTLEBUG: KOMPL. DT. ® 79,90
BATTLEHAWKS 1942 39,90
BATTLEISLE 2: KOMPL. DT. 49,90
BATTLESIS / SCENERY – LIBE DES TITAN – K.D. 54,90
BIG RED ADVENTURE: DT. ANL. ® 89,90
BILTON CHAOS: ABSOLUTION ® 85,90
BLOODNET: DT. ANL. 69,90
BURIED IN TIME: DT. ANL. ® 75,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL. DT. 89,90
BURNING STEEL II 79,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH ® 89,90
CIVILIZATION – MOREDOT – TIMM FILMMANTBANK 159,90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 – KOMPL. DT. 69,90
COL. KOMPL. DEUTSCH 89,90
COLONIZATION & CIVILIZATION KOMPL. DT. 79,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT. 69,90
COMBAT CLASSICS 3 inc. HISTORY LINE / CAMPAIGN GUNSHIP 2000 DT. HANDBUCH 69,90
COMMANDER CIDO 89,90
CORE SUPER GAMES inkl. HEIMDALL / THUNDER-HAWK / DURDE OF ENCHANTIA DT. ANL. 24,90
CREATURE SHOCK KOMPL. DEUTSCH 49,90
CYBERIA KOMPL. DEUTSCH 79,90
CYBERRACE KOMPL. DT. 79,90
CYBERJAGS KOMPL. DT. 69,90
CYCLEMANIA 79,90
CYCLONE – SSI – DT. ANL. ® 79,90
DARK FORCES Update-fähig DT. HANDBUCH® 69,90
DARK LEGIONS 69,90
DARK SUN I – WAKE OF THE RAVAGER– 85,90
DAS AMT KOMPL. DT. ® 24,90
DAS SCHWARZE AUGE: SIEBEN SINNE KOMPL. DT. 69,90
DAY OF THE TENTACLE – WINDOWS 79,90
DAWN PATROL KOMPL. DT. 79,90
DEATH DUELLERS 79,90
DEATH DUELLERS (INCL. 3 D BRILLE) 89,90
DER PLANET DES DRACHEN DT. DISK. KOMPL. DT. 39,90
DESCENT DT. ANL. (LUTUNG) ® 79,90
DESERT STRIKE 39,90
DETECTIVE DARKMAN: inkl. DYNATECH / SCHALLSCHWELLE / BUNNYTIMES – KOMPL. DT. 54,90
DIE SAGE DER ZWERGEN KOMPL. DT. 79,90
DIGGER 24,90
DINOSAUR – MICROSOFT – KOMPL., DEUTSCH 39,90
DISCWORLD DT. ANL. ® 89,90
DOOP DEF DT. HANDB. 39,90
DOPPIE PASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KPL. DT. 79,90
DRACONUS / ART DT. ANL. 79,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – KOMPL. DT. 65,90
DREAM WEB KOMPL. DT. CD 85,90
DUKE NUKEM II & BLAKE STONE VV –VOLVERS– 65,90
DUNE I KOMPL. DT. 39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL. DT. 39,90
DUNGEON CHAOS – SSI – 29,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL. DT. ® 85,90
EFSTATICA DT. ANL. 69,90
EIGHTBALL DELUXE 2.0 (FLIPPER) DT. ANLEITUNG 59,90
ELITE 2 – FRONTIER – DT. ANL. 79,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT. 75,90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DT. 89,90
ERIC THE UNREADY 29,90
EYE OF THE BEHOLDER TEIL I 24,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1–3 KOMPL. DT. 69,90
FIFA INTERNATIONAL 79,90
F-14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB. 89,90
F-14 TOMCAT – + SIMEL – DT. ANL. 79,90
F15 STRIKE EAGLE III DT. HANDB. 35,90
FALCON 3.0 KOMPL. INCL. SCENERIES 99,90
FANTASY FIRST inkl. STRONGHOLD, DUNGEON HACK / FANTASY EMPIRE / UNLIMITED ADVENTURES 85,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB. 79,90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK) 24,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB. 35,90
FRITZ'NOCH CHIPS / ALASKA / NEUBERLAND 44,90
FRONT LINES KOMPL. DEUTSCH ® 79,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL 95
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL 85,90
GAMETEK COMPIL. inkl. ELITE 2/NOMAD HUMANS 1 & 2 DT. VERSION 39,90
GEILO – WINTER SPORTS (SHAREWARE) 39,90
GONE FISHIN' 89,90
GRANDEST FLEET DT. ANL. 75,90
GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG 29,90
GREMLIN COMPILATION inkl. ZOOL / NIGEL MANSELL / LOTUS TURBO 3 24,90
GUNSHIP – MICROPROSE 35,90
HAMMER OF THE GODS ® 79,90
HARDBALL 4 ® 79,90
HELL, DT. ANL. 39,90
HERBERT'S DREAMFLYER CD-ROM-CD-AUDIO 34,90
HIGH SEA TRADERS KOMPL. DEUTSCH ® 49,90
HOWLING KOMPL. DT. 79,90
HORDE KOMPL. DT. 89,90
HOT NEWS ® 79,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DT. 79,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DEUTSCH 69,90
INFERNO KOMPL. DEUTSCH 59,90
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT. ANL. 79,90
INVEST KOMPL. DT. 79,90
IN THE ARMY ® 89,90
ISHAR III: KOMPL. DT. 19,90
10 CAMPAIGNS: THE DESERT + 5 SPIELE D.A. 19,90
JUTLAND – THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND – 49,90
KINGDOM OF GERMANY DT. ANLEITUNG 69,90
KINGS QUEST CD EDITION 1–6 DT. ANLEITUNG 49,90
KINGS QUEST 7 PRINCE-LESS BRIDE KOMPL. DT. 89,90
KLIK'N PLAY KOMPL. DT. ® 89,90
KOLUMBUS KOMPL. DT. 59,90

CD ROM Programme

KYRANDYA 3 - MALCOMS REVENGE-KOMPL. DT. 89,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION 89,90
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT. ANL. 30,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT. ® 89,90
LEGEND OF KYRANDIA 24,90
LEMMINGS 1 & 2 DT. ANL. 29,90
LEMMINGS 3 DT. ANL. 69,90
LHX ATTACK CHOPPER & BIRDS OF PREY 30,90
LITL DIVIL DT. ANL. 65,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL. DT. 79,90
LOKS SIRE INC. 2 SCENERIES ® 29,90
LINKS GOLF DT. ANL. 29,90
LOEERLANND DT. ANL. 79,90
LOLLYPOP DT. ANL. 69,90
LOST EDEN DT. HANDB. ® 79,90
LOST TREASURES OF INFOCOM II 79,90
LUFTWAFFEHAUS SUPER SOCCER K.D. ® 79,90
M TANK PLATOON 89,90
MAGIC CARPET KOMPL. DT. 95,90
MANIAC MANSION – DAY OF TENTACLE KPL. DT. 89,90
MASTER OF ORION II U.D. DT. ANL. 79,90
MEGALOMANIA DT. ANLEITUNG 68,90
MEGA RACE inc. MEGAFORTRESS & SIDENSPY-AFTER BEDDTHAWMER 29,90
MEGA RACE DT. ANLEITUNG 35,90
MONOPOLY FINANZEN ® 79,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT. HANDB. ® 89,90
MICROCOSM DT. ANL. 34,90
MICROPROSE SOCCER / SAVAGE / 3D POOL / RICK DANGEROUS 29,90
MICROSOFT – STRAVINSKY – 119,90
MS 2.0 GUNSHIP DT. ANLEITUNG 79,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL. DT. 39,90
MIKADO, TRIVIA, POKER KOMPL. DT. 68,90
MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DEUTSCH 39,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. 79,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME 89,90
MORTYR – DT. ANLEITUNG 69,90
NASCAR RACING DT. ANL. 79,90
NECTRONIX KOMPL. DT. ® 79,90
NOVASTORM DT. ANL. 89,90
NUCLEAR CHOCKY DT. HANDB. 69,90
OLDTIMER KOMPL. DT. 69,90
OPERATION STEALTH KOMPL. DT. 79,90
PANZERGENERAL –SSI– 79,90
PGA TOUR 44,90
PC JURIST WINDOWS (HGB/BGB/StGB) 89,90
PC CLASSICS 6 (3 SPIELE) KOMPL. DT. 29,90
PETER GABRIEL XPLORA 49,90
PGA TOUR GOLF / ABE DT. HANDB. 79,90
PHOTO CD AUSTRALIA / IRLAND / ALGARVEN ® 24,90
PINBALL DREAMS DT. LINE DT. ANL. 69,90
PIRATES! GOLD DT. HANDB. 35,90
POLICE QUEST 3 79,90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DEUTSCH 89,90
POWERDRIVE DT. ANLEITUNG 59,90
POWERHITS BATTLE CHESS / BATTLETECH 1 & 2 / MECHWARRIOR 49,90
PROWIN FLIPPER KOMPL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE GP. + 75 STRIKE EAG 3 DT. ANL. 79,90
PREMIERE MANAGER 3 ® 89,90
PRINCE / SPWOIL INTERACTIVE– CD 159,90
PROATLER & STRONGHOLD KOMPL. DT. HANDB. 89,90
PRIVATEER DT. ANLEITUNG 29,90
QUEST & FUN (KINGS 2, 6 / LARRY 5 / RED BARON) 79,90
QUEST FOR GLORY 4 79,90
rapTRAINER KOMPL. DT. 39,90
RAYTRACE – VGA LIVERSION 79,90
RAVENLOFT 620 – KOMPL. DT. 69,90
REBEL ASSAULT DT. VERS. 79,90
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT. ANL. 49,90
REPUBLIC – BATTLE FOR GALAXY CROSS STAR – ® 89,90
RETRIBUTION DT. ANL. 79,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 79,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DEUTSCH 79,90
ROBOCOP 3 & DUNE 1 39,90
ROCKS & ROLL YEARS: THE 50'S 49,90
ROYAL FLUSH PINBALL 59,90
SAGA OF ACES INC. RED BARON / ACES EUROPE / ACES PACIFIC DT. ANL. ® 89,90
SAHARA – ON THE ROAD – KOMPL. DT. 69,90
SEAWOLF SSN 21 DT. ANL. 79,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL. SCEN. 39,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL EDITION 39,90
SET IN SERIOUS JAZZ BIG STORM FISING 29,90
SIM CITY 2000 & DATA KOMPL. DT. 79,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 59,90
SPACE DT. ANL. ® 69,90
SPACE QUEST 1–5 COLLECTION DT. ANLEITUNG 69,90
SPACE QUEST I 49,90
SPACE QUEST I 20,90
SPACE SHUTTLE I ANL. 39,90
STAR CRUSADER KOMPL. DT. 79,90
STARLORD DT. ANL. 79,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE 59,90
STARTREK NEXT GENERATION MACHINE MANUAL 39,90
STERNENSCHWEIF –OSA IS– INCL. SAP KOMPL. DT. 79,90
STRACKLINGER BUNDESLIGA 1 INCL. FRANK LATINA 29,90
STRIP POKER DT. ANL. 29,90
SUPER STARDUST (FRATA– DT. VERS. 69,90
SUPERCARTS DT. HANDB. ® 89,90
SUPERMAX – SIMULATION DT. ANL. 19,90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT. 139,90
SYSTEM SHOCK ENHANCED KOMPL. DT. 89,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXER – DT. HANDB. 89,90
TERMINATOR 2 85,90
THE GRAVEST COMPILATION ink. DUNE 1 / LIFE OF TERMITRISES (SHU) DT. DT. 29,90
THE FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN– 79,90
TOM PARK KOMPL. DT. 79,90
TORNADO & FALCON 3.0 DT. HANDB. 65,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DT. 79,90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 79,90
TUNNELAND KOMPL. DT. 79,90
TZ STRIP BLACK JACK DT. ANL. 34,90
UNLIMITED ADVENTURES DT. ANLEITUNG 79,90
ULTIMATE FOOTBALL 79,90
UNVERSE TRILOGY DEUTSCH 79,90
US NAVY FIGHTERS KOMPL. DT. ® 69,90
UNDER A KILLING MOON DT. HANDBRICH 99,90
VIRTUAL VEGAS (VIDEO RECORDING) VV. 49,90
VIRTUOSO KOMPL. DT. ® 85,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL. DT. 79,90
VOYEUR DT. ANLEITUNG 65,90

CD ROM Programme

WACKY WHEELS DE LUXE DT. ANL. 59,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT. ANLEITUNG 79,90
WARPLANES VOL. 1 – CRAZY DIAMOND 79,90
WER IST WER? (DAS DEUTSCHE WHO'S WHO) 59,90
WING COMMANDER I 29,90
WINGS OF GLORY DT. ANLEITUNG 79,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF AZIMUTH K.D. ® 85,90
WORLD CUP GOLF KOMPL. DEUTSCH 89,90
WORLD OF ENGINEERING – TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD 69,90
X-MAS LEMMINGS 97 DT. ANLEITUNG 39,90
X-MAS LEMMINGS 1994 DT. ANL. 39,90
ZOOL 2 DT. ANL. 79,90

PC / IBM

1942 – PACIFIC AIR WAR – DT. HANDBUCH 3,5" 49,90
1944 – D-DAY DEUTSCH – DT. HANDBUCH 3,5" 49,90
AL QADIM: KOMPL. DT. 3,5" 85,90
ALADDIN DT. ANLEITUNG 79,90
ALIEN LEGACY DT. ANL. 85,90
AMAZON: GUARDIANS OF EDEN – DT. HANDB. (Update-fähig) 79,90
AUF SCHWILING OST KOMPL. DT. VGA 3,5" 79,90
BATTLE ISLE 2 KOMPL. DEUTSCHSPRACHIG 69,90
BATTLE ISLE TIES 2 KOMPL. DT. 3,5" 79,90
BATTLEHAWKS 1942 – DT. HANDB. 3,5" 69,90
BATTLEISLUS KOMPL. DT. 69,90
BLACK HAWK KOMPL. DEUTSCH 3,5" 65,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA 89,90
CAPITALISM – DT. HANDB. 3,5" 79,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DT. 3,5" ® 85,90
CHESS CLASSICS 2 (ALNHIM) KOMPL. DT. 79,90
CAMPAIGN HISTORY LINE DT. ANL. 69,90
CHRONICLES OF ARNUS 79,90
DARK SUN I – WAKE OF THE RAVAGER– 85,90
DALI DAY – ADVENTURE DT. 3,5" ® 85,90
DAY OF TENTACLE – MANIAC MANSION 2, KPL. DT. VGA 69,90
DEATH DUELLERS KOMPL. DEUTSCH 3,5" 79,90
DELTA – V – EPSTAIN DT. 3,5" 79,90
DIRKS DIRKSLAND KOMPL. DT. 3,5" 79,90
DIE ROTA VOLUT inkl. BUNNTIME / DYNATECH / WHALES VOYAGE KOMPL. DT. 54,90
DOOM I + II (BASIS (ANSTOSS & WORLDCUP) 89,90
DRAGONWILD KOMPL. DT. 79,90
DUNE II KOMPL. DT. 3,5" 39,90
EIGHTBALL DE LUXE 2.0 DT. ANL. 59,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT. 79,90
F14 FLEET DEFENDER PLUS DT. HANDBUCH 89,90
F15 STRIKE EAGLE III KOMPL. DT. 3,5" 79,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB. 3,5" 69,90
FLUGSIMULATOR 5.0 SCENERY GERMANY 49,90
FLUGSIMULATOR 5.0 SCENERY JAPAN 49,90
FS 5 HALLY AROUND THE WORLD 3,5" 55,90
FRONT PAGE SPORTS BASEBALL 79,90
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL 79,90
GAMETEK COMPIL. ELITE 2 / NOMAD / HUMANS KOMPL. DT. 38,90
GRANDEST FLEET DT. ANLEITUNG 3,5" 49,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT. 49,90
HIGH SEA TRADERS KOMPL. DT. 49,90
HOREK: DT. HANDBUCH 3,5" 49,90
IMPERIUM GALACTICUM KOMPL. DT. 3,5" 49,90
ISHAR III KOMPL. DT. 3,5" 69,90
JUTLAND KOMPL. DT. 3,5" 69,90
KLIK'N PLAY KOMPL. DT. 3,5" 65,90
LEMMINGS 3 DT. ANL. 69,90
LINKS 386 COMPUTER TRAINING VGA 49,90
LINKS SCENERY BIG HORN 3,5" 49,90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5" 49,90
LION KING DT. ANLEITUNG 3,5" 69,90
LOBO DT. ANLEITUNG 3,5" 69,90
LODE RUNNER KOMPL. DEUTSCH / WINDOWS 69,90
LOLLYPOP KOMPL. DT. 69,90
LORDS OF THE REALM KOMPL. DT. 69,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT. 79,90
MIG 29 VS 47 MIG – DT. HANDB. 3,5" 49,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DEUTSCH ® 69,90
MICROANTHRACITE 3,5" 49,90
MICROMACHINES DT. ANL. 59,90
NASCAR RACING DT. ANL. 79,90
OLDTIMER KOMPL. DT. 3,5" 85,90
OVERKILL 79,90
PETER PAN KOMPL. DT. 3,5" 64,90
PINBALL DREAMS DT. LINE DT. ANL. 69,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 3,5" 69,90
POLICE QUEST 4 DT. ANL. 3,5" 79,90
POWERDRIVE DT. ANLEITUNG 3,5" 69,90
PROTI FUSSBALL DT. ANLEITUNG 3,5" 69,90
PROJECT „X" DT. ANL. 3,5" 49,90
QUARANTINE KOMPL. DEUTSCH 3,5" 39,90
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5" 69,90
RAY TRACE – VGA LIVERSION DT. ANL. 3,5" 69,90
RAVENLOFT – 620 – KOMPL. DT. 3,5" 69,90
REBEL ASSAULT DT. ANL. 3,5" 69,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. 3,5" 69,90
ROBINSONS REQUIEM DT. ANL. 3,5" 69,90
RUBBISBERHIM KOMPL. DT. 69,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT. 3,5" 69,90
SOCCER TEAM ZAUBERSCHÜLER 3,5" KOMPL. DT. 3,5" 64,90
SIDE KICK KOMPL. DT. VGA 3,5" 69,90
SIM CLASSICS inc. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE 79,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5" 79,90
SPACE SIMULATOR – MICROSOFT – 79,90
SPACE QUEST 1 – 5 COLLECTION 3,5" 69,90
STAR CRUSADER KOMPL. DEUTSCH 3,5" 59,90
STAR TREK – STRATEGIC MANUAL – DT. 3,5" 39,90
STARWARS SCHEIBENWIRFELSPIEL KOMPL. 39,90
STERNENSCHWEIF: DISK KOMPL. DT. 39,90
STERNENSCHWEIF: SPEECH PACK KOMPL. DT. 39,90
SUBTRADE – RETURN TO IRATA – DT. VERS. 69,90
SUPER SOCCER (FIFA) 3,5" 69,90
SYSTEM SHOCK KOMPL. DT. 3,5" 79,90

PC / IBM

THE FIGHTER MISS. DEFENDER OF EMPIRE K.D. 39,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DEUTSCH 95,90
THEME PARK – INCL. LEGEND – KOMPL. DT. 3,5" 79,90
TIE FIGHTER KOMPL. DT. 95,90
TIME CLUE INCL. MANSION 2 – WINDOWS – 3,5" 79,90
UNIVERSE DT. ANLEITUNG 3,5" 79,90
ULTIMATE BODY BUILDING DT. ANLEITUNG 54,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT. ANL. 3,5" 79,90
WAR DISTRICT VGA 3,5" 69,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB. 3,5" 79,90
WORLD OF ENGINEERING – TRANSWORLD / MAD TV / BLACK GOLD / WINTER 69,90
X MAS LEMMINGS 1994 DT. ANL. 3,5" 39,90

Preishits PC

ACES OF THE PACIFIC DT. HANDB. 3,5" 34,90
ACES OVER EUROPE – SIERRA/DYNAMICS – 3,5" 29,90
ANOTHER WORLD 3,5" 34,90
ARCADE POOL DT. ANL. 3,5" 29,90
ARCHER MACLEAN'S POOL BILLARD 34,90
BATTLECHESS 3,5" + 2 SPIELE 24,90
BLUE BERRY DT. ANL. 3,5" 29,90
COMMANDER COMBAT DT. ANL. 3,5" 34,90
DRAGONSLAYER DT. ANLEITUNG 29,90
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / PACES OF PACIFIC / ARCADE BILLARDS 59,90
COMMAT CLASSICS 2 COMPILATION 39,90
CONQUESTADOR KOMPL. DEUTSCH 29,90
CRUISE FOR A CORPSE 29,90
DUNE II: BATTLE OF ARAKIS – 35,90
EFTRAIN 3,5" 29,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER MACHINE KOMPL. DT. 3,5" 79,90
FIS STRIKE EAGLE II DT. HANDB. 3,5" 34,90
FALCON 3.0 DT. HANDB. 3,5" 29,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 29,90
FLIGHT SIMULATOR 5 KOMPL. DT. 3,5" 79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB. 3,5" 35,90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA – 3,5" 39,90
GATEWAY II – HOME WORLD – 3,5" 29,90
GENESIA 3,5" 29,90
GOAL – FIND DINS – KICK OFF 3 DT. ANL. 3,5" 29,90
GUNSHIP 2000 KOMPL. DT. 3,5" 79,90
HARPOON 121 34,90
HEART OF CHINA DT. 3,5" 34,90
HEIMDALL II DT. ANLEITUNG 3,5" 24,90
HILL A MAN 3,5" 29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT. 35,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5" 34,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5" 34,90
JURASSIC PARK 3,5" 12,90
KEEN TWIN – SIERRA – 3,5" 29,90
KING'S QUEST V – SIERRA – 3,5" 34,90
LASER SQUAD VGA 3,5" DT. ANL. 29,90
LEMMINGS 2 DT. ANLEITUNG 3,5" 24,90
LOTHAR MATTHÄUS SOCCER 3,5" 29,90
MADTV DT. ANL. 3,5" 29,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5" 29,90
MANHUNTER 2 SAN FRANCISCO 3,5" 29,90
MONKEY ISLAND 2 VGA 3,5" KOMPL. DEUTSCH 69,90
MOTOR MASSAKER 3,5" 29,90
POA TOUR GOLF PLUS 3,5" 34,90
PIRATES GOLD 3,5" 29,90
POLICE QUEST 4 – SIERRA – 3,5" 35,90
POPULOUS INCL. PROMISED LAND 3,5" 34,90
POPULOUS 3,5" 29,90
POWERMONGER 29,90
RAILROAD TYCOON DE LUXE DT. VERS. 3,5" 39,90
REACH FOR THE SKIES 3,5" 34,90
REDHEL KAMPF DER ZWERGE 3,5" 29,90
SECRET WEAPONS OF GLIM LUFTWAFFE 3,5" 35,90
SECRET OF MONKEY ISLAND 3,5" 29,90
SIM ANT KOMPL. DT. 3,5" 45,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5" 39,90
SIM EARTH KOMPL. DT. 3,5" 79,90
SIM LIFE KOMPL. DT. 3,5" 79,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 3,5" 29,90
SPACE QUEST 5 29,90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH 3,5" 39,90
STUNT ISLAND 3,5" 29,90
SUIWAR 2050 inkl. MISSION KOMPL. DT. 3,5" 59,90
SUMICRON 3,5" 29,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXER – DT. HANDB. 3,5" 59,90
TEGEL 3,5" 29,90
TRIVIAL – DIGITAL INTEGRATION – 3,5" 24,90
ULTIMA 7 – THE BLACK GATE – KOMPL. DT. 3,5" 39,90
ULTIMA 7 PART 2 – SERPENT ISLE 39,90
VEIL OF DARKNESS – SSI – 3,5" 29,90
WING COMMANDER – OSA 3,5" 15,90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3,5" 29,90
WORLD CLASS RUGBY DT. ANL. 3,5" 29,90
YIDBIES – SHADOW 3,5" 29,90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG 3,5" 29,90

PC Soundkarten/Zubehör

3.0 MOUSE PAD VON BLUE WITE 17,90
3D0 KARTE GREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE 749,00
3-D – ZAUBERBRILLE FÜR FERNSEHER 109,00
ACTION REPLAY VERSION 3.0 DT. HANDB. 199,00
ALMANTUR GRAFIKKARTE 1 MBP ISA 449,00
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER 165,90
SOUNDBLASTER 16 DT. HANDB. 299,00
SOUNDBLASTER – PRO VALUE EDITION DT. HANDBUCH 149,90
STAR TREK WALKRAM TECHNIKER MOTIVE 39,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT. ANL. 299,00
VIRTUAL PILOT – PROFESSIONELL FLIGHT STICK 149,90
WINDOWS 4A TECH SUBSELL 3 TASTEN 39,90
WINMOUSE 4A TECH SUBSELL 3 TASTEN 39,90

✻ = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Liste gegen frankierten Rückumschlag.
Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurscheck + DM 20 Versand.
Auch bei Vorkasse Inland nur Eurscheck! – Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Wiedermann. 03/1997

Hell - A Cyberpunk Thriller

Die Hölle auf Erden

■ Hersteller: Gametek . Preis ca.: DM 130,- ■

Im Jahr 2095 ist die Hölle auf Erden Wirklichkeit geworden. Washington, die Hauptstadt der USA, ist der Ort, an dem sich das Tor zur Unterwelt befindet.

In den dunklen Stunden nach Mitternacht wandeln die düsteren Gestalten des Hades durch die Straßen, immer auf der Suche nach armen Seelen, die sie mit sich hinabziehen können. Wer den Kreaturen der Hölle überantwortet wird, das entscheidet die regierende politische Partei, "Hand Gottes" genannt. Und die beherrscht das ganze Land mit totalitärer Härte - von Freiheit keine Rede mehr in den "good, old USA".

Gestatten: Gideon & Rachel

Der Spieler schlüpft wahlweise in die Rolle der weiblichen Hauptfigur Rachel Braque oder er übernimmt die Rolle des Partners von Rachel, Gideon Eshanti, was aber für den Handlungsverlauf gleichgültig bleibt, da das Pärchen immer gemeinsam unterwegs ist. Gideon und Rachel gehörten eigentlich der ARC an, einer Unterabteilung des Polizeiapparates der "Hand Gottes". Doch aus irgendeinem unerfindlichen Grund sind die beiden Hauptakteure plötzlich selbst auf die Abschußliste geraten. Warum aus den ehemaligen Jägern plötzlich Gejagte wurden, das zu ergründen ist eine der Aufgaben, die es in Hell zu lösen gilt.

● *Egal für wen man sich entscheidet: Gideon und Rachel bleiben sowieso zusammen.*

Gemeinsam sind wir stark

Während des Spiels schließen sich Rachel und Gideon immer wieder neue NPCs (Non-Player-Character) an, die auch an der Lösung mancher Rätsel und Probleme entscheidend mitwirken. Daß jeder der rekrutierbaren NPCs sein eigenes Inventory mitbringt, in dem man weitere

PC Neuheiten

✖ 360 Compilation

B-52 Megafortress, Aces of the Great War und Das Boot. Hier wurden einmal drei Simulationen zusammengefaßt, die schon bei

ihrem Erscheinen nicht gerade zu den Besten zählten. So fällt die Empfehlung diesmal einfacher: Wenn nicht gerade alle anderen Compilations aus diversen Gründen wegfallen, kann man diese Packung getrost vergessen. **lg**

PC CD-ROM • 360/Mindscape • ca. DM 50,-

Compilation Gesamt: Fun 45%

✖ Award Winners - Gold Edition

Sensible Soccer, Jimmy White´s Whirlwind Snooker, Elite Plus und

Zool. Diese vier Spiele haben zu ihrer Zeit alle eine sehr gute Wertung bekommen. Wer alle vier Spiele nicht besitzt, kann sich den Erwerb überlegen, doch sollte man bei dieser Spielesammlung nicht vergessen, daß das schon einige Zeit her ist. **lg**

PC CD-ROM • Empire • ca. DM 120,-

Compilation Gesamt: Fun 60%

✖ Cannon Fodder 2

Die Lemmings-Version für Bildschirm-Rambos geht in die zweite Runde. Wie bereits beim Vorgänger, muß der Spieler mit einem kleinen Soldatentrupp die abwechslungsreich gestalteten Spielfelder

von Feinden „reinigen", wozu gerade mal zwei Mausbefehle zur Verfügung stehen. Bei diesem schlichten Ballerspiel wurde auf Strategie-Elemente oder detailreiche Grafik keinerlei Wert gelegt. **hw**

PC • Virgin • ca. DM 80,-

Grafik 60% Sound 35% Fun 70%

Reden ist Silber... Lesen ist Gold

Während der Gespräche werden Portraits der Charaktere eingeblendet. Und Gott sei Dank kann man auch per Untertitel-Funktion die ausführlichen Kommentare mitlesen. Für alle, die der englischen Sprache wenig mächtig sind, ist Hell nämlich eine harte Nuß.

● *Im Kommunikations-Modus wird auch in Hell die Perspektive gewechselt, was mehr ins Spiel einbindet.*

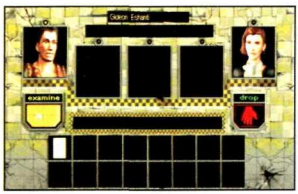
Gegenstände, die sich im Laufe der Zeit so ansammeln, unterbringen kann, ist ein netter Nebeneffekt. Einzig und allein auf den Trips in die Hölle, die Rachel und Gideon ab und an unternehmen müssen, um Kämpfe gegen böse Dämonen auszufechten, begleiten sie die NPCs nicht.

Die eben erwähnten Höllen-Kämpfe werden weitestgehend automatisch ausgetragen; wichtig ist, daß man vor einem Besuch beim Beelzebub möglichst alle Waffen und als Waffen taugliche Gegenstände eingesammelt hat. Die beiden Ex-ARC-Agenten nutzen die Gerätschaften dann automatisch zum richtigen Zeitpunkt. Eine Sicherung des Spielstandes vor einem entsprechenden Ausflug kann aber auch nicht schaden.

● ***Etwas hölzern stehen sie herum, unsere beiden ARC-Agenten... und genauso bewegen sie sich auch.***

Gideon und Rachel nutzen bei ihrem Einsatz das U-Bahn-Netz von Washington, um sich von Schauplatz zu Schauplatz transportieren zu lassen. Das U-Bahn-Netz wird durch ein Icon in der am oberen Bildschirmrand abrufbaren Befehlsleiste repräsentiert. Wählt man dieses Icon aus, wird ein Bildschirm mit einer U-Bahn-Netzkarte eingeblendet, auf der erreichbare Stationen markiert sind. Im

● *Im Kommunikations-Modus wird auch in Hell die Perspektive gewechselt, was mehr ins Spiel einbindet.*



● ***Was nicht niet- und nagelfest ist, kann mitgenommen werden... im Inventory ist genug Platz.***

VIEWPOINT

Schöne Grafiken und intuitive Bedienung helfen leider nicht über das Problem hinweg, daß die Handlung teilweise wirr und zerfahren wirkt und daß manche Rätsel nur durch Raten zu lösen sind. Auch hätte ich mir in den Gesprächen etwas mehr Handlungsspielraum für eigene Antworten gewünscht. So laufen diese meist nach vorgefertigtem Schema ab.

Adrian Vogler

✖ Die Sage von Nietoom

Laßt Euch nicht von der außergewöhnlichen Verpackung täuschen! Hinter dem geheimnisvollen Titel steckt ein Schmalspur-Adventure mit LucasArts-ähnlicher Benutzeroberfläche, katastrophal gemalten Grafiken, Animationen der primitivsten Art und gewöhnungsbedürftiger Maussteuerung. Lediglich die Musik kann Akzente setzen. **pm**

PC CD-ROM • 4th Generation • ca. DM 100,-

Grafik 30% Sound 65% Fun 29%

✖ DSA 2 - Sternenschweif

Fantasy-Rollenspiel mit 3D-Scrolling im Stil von Ultima Underworld auf zwei CDs. Der Spieler muß während seiner abenteuerlichen Reisen Frieden zwischen den Menschen und Zwergen stiften. Gute technische Umsetzung. Neu in der CD-Version: Filmähnliche Sequenzen, umfangreiche dt. Sprachausgabe, 35 Soundtracks und noch mehr Soundeffekte. **cm**

PC CD-ROM • Attic • ca. DM 130,-

Grafik 74% Sound 79% Fun 86%

✖ Frontlines

Strategiespiel im High-Tech-Look. Ähnlich Battle Isle 2 muß der Spieler verschiedene Missionen durch geschicktes Taktieren bestehen. Die 16 unterschiedlichen militärischen Einheiten werden auf Hexagon-Feldern strategisch plaziert. Herzstück ist ein eigener Szenario-Editor. Schwache Grafik trotz SVGA, eintönige Missionen, aber Modem-Option. **cm**

PC • Impressions • ca. DM 100,-

Grafik 57% Sound 60% Fun 56%

✖ NCAA Basketball 2

Die erste brauchbare Basketball-Simulation nach Jordan in Flight (1993) überrascht mit pfeilschneller

Laufe des Spieles kommen immer neue Schauplätze hinzu, zu denen sich Gideon und Rachel auf den Weg machen können, wenn sie in Gesprächen entsprechende Hinweise bekommen.

Sprachausgabe mit Untertiteln

Bei den Gesprächen wird die Perspektive, aus der der Spieler Hell verfolgt, von der kompletten Raumansicht zu dem jeweils sprechenden Charakter umgeblendet. Wahlweise kann man die (in der vorliegenden Fassung noch englischsprachigen) Untertitel auch ausblenden, was aber wirklich nur dem versiertesten Englischkenner anzuraten ist. Ansonsten wird man sicher auch bei eingeblendeten Untertiteln häufig auf ein wirklich komfortables Feature von Hell zurückgreifen, nämlich auf die "Wiederhol"-Funktion. Jedes Gespräch, das man in Hell mit irgendeinem NPC geführt hat, wird quasi mitprotokolliert und kann jederzeit über die "Replay"-Funktion erneut studiert und nachgelesen werden. Und auch die sonstigen Eingabe- und Steuermöglichkeiten von Hell sind sehr überlegt und intuitiv gestaltet. Je nachdem, an welcher Stelle der Mauscursor sich gerade befindet, verwandelt er seine Gestalt. Befindet er sich z. B. über einer Person, mit der man sich unterhalten kann, nimmt er die Form eines sprechenden Kopfes an. Linker Mausklick: das Gespräch kann beginnen. Ein Tür-Icon kennzeichnet eine Stelle, an der man den momentanen Schauplatz verlassen kann, usw.

● Die eindrucksvollen Rendering-Bilder erhalten ihre ganze Atmosphäre durch ungewöhnliche Perspektiven und Farbspiele.

● Ab und an kann der Spieler zwischen seitenlangen Monologen von Rachel und Gideon auch mal 'ne Frage stellen.

● Im weiteren Verlauf des Abenteuers wird man unversehens mit dem wirklich höllischen Treiben konfrontiert.

ROOTS

Zwar einige hundert Jahre früher angesiedelt, aber mit vergleichbarem okkulten Handlungsrahmen: Shadow of the Comet. Oder ein in vergleichbar düsterer, in hochtechnisierter Zukunft angesiedelter Thriller: Beneath a Steel Sky.

Das gerenderte Staraufgebot

Das gesamte Höllenspektakel wird in SVGA-Auflösung dargeboten; die Grafiken sind wirklich schick gemacht, und für die Darstellung der handelnden Personen und NPCs hat sich Gametek auch etwas Besonde-

Mit der U-Bahn in die Hölle

Über die Iconleiste wird eine Karte des U-Bahn-Netzes von Washington aufgerufen. Zielbahnhof anwählen und voilà: schon sind wir am neuen Einsatzort.

3D-Grafik und tollen Zoom- und Dreheffekten im SuperVGA-Modus. Zwei Teams mit jeweils fünf eindrucksvoll animierten Spielern zeigen spektakuläre Dunkings. Die erstaunlich präzise Steuerung erleichtert den Einstieg. Statistiken und eine ausgefeilte Replay-Funktion komplettieren das empfehlenswerte Programm! **pm**

PC CD-ROM • Bethesda Softworks • ca. DM 120,-

Grafik 80% Sound 70% Fun 76%

✖ Oldtimer

Oldtimer entwerfen, bauen und erfolgreich verkaufen und dazwischen in einer 3D-Sequenz noch Rennen fahren. Oldtimer bietet mit guter Grafik und ansprechender Musik alles für den Wirtschaftsfan. In der Diskettenversion fehlt lediglich das umfangreiche Lexikon, das auf dem Silberling mit vielen interessanten Informationen glänzen konnte. **lg**

PC • Max Design • ca. DM 120,-

Grafik 89% Sound 70% Fun 84%

✖ Profi Fußball: Der Trainer

Die Fußball-Management-Simulation stammt von einem britischen Softwarehaus und wurde weitgehend eingedeutscht. Als Teamchef einer Bundesliga-Mannschaft seid Ihr für Aufstellung, Transfer, Stadion-Ausbau u. v. m. verantwortlich.

Zu den genretypischen Mängeln hinsichtlich Grafik und Sound gesellen sich windige Funktionen mit wenigen Eingreifmöglichkeiten. Der BMH bleibt weiterhin Deutscher Meister! **pm**

PC • BOMS • ca. DM 100,-

Grafik 50% Sound 45% Fun 58%

● ***Ist Dennis Hopper der Teufel? Findet es heraus, jedenfalls scheint eine solche Rolle dem Kult-Fiesling wie auf den Leib geschrieben zu sein.***

res einfallen lassen: eine ganze Reihe namhafter Schauspieler, darunter Größen wie Dennis Hopper und Grace Jones, wurden aufgeboten, um den Spielfiguren von Hell Gesicht und Gestalt zu leihen. Im eigentlichen Spiel kommen die Schauspieler aber nur in wenigen digitalisierten Videos "persönlich" vor. Vielmehr wurden die leibhaftigen Vorlagen gerendert, so daß sich ein einheitlicheres Gesamtbild mit den gemalten Einsatzschauplätzen ergibt. Doch trotz der menschlichen Vorlagen wirkt die Animation der Figuren hölzern und sieht komisch aus. Auch will im Verlauf der Untersuchungen kein so rechter Spielspaß bei dem Cyperpunk vor dem Bildschirm aufkommen. Das Problem von Hell liegt eindeutig an der etwas wirr geratenen, komplexen Storyline und den teilweise dämlichen Rätseln, die nur durch Raten zu lösen sind. Hätte Gametek auch hier geklotzt und nicht nur gekleckert, wäre Hell zu einem höllischen heißen Tip geworden.

Adrian Vogler

● ***Nachrichten, die Ihr erhalten habt, können in einer Art Tagebuch noch einmal eingesehen werden.***

● ***Fein säuberlich sortiert werden die Konversationen in dem textintensiven Adventure nach dem Namen abgelegt.***

Bischoff & Partner

Tel.: 03 35/5 61 52 10 • Fax 03 35/5 61 52 90 • BTX: BISCHOFF#
Fürstenwalder Straße 46 • 15234 Frankfurt /Oder

		PC	Amiga			PC	Amiga			PC	Amiga
Armored Fist	DA	68 DM		Erben der Erde	DV	81 DM		MetalTech - Earthsiege	DV	81 DM	
Battle Isle 2	DV	81 DM		FIFA Intern. Soccer	DV	71 DM	56 DM	Nascar Racing	DA	74 DM	
Bundesl. Manager3	DV	86 DM	81 DM	Ishar 3	DV	68 DM	62 DM	Sim City 2000	DV	86 DM	Vorb.
Colonization	DV	91 DM		Lemmings 3	DA	62 DM	56 DM	System Shock	DV	81 DM	
Das schwarze Auge 2	DV	81 DM		Lion King	DA	62 DM		Tie Fighter	DV	91 DM	
Die Siedler	DV	81 DM	49 DM	L. Matthäus Sup. Soc.	DV	68 DM	68 DM	Transport Tycoon	DV	91 DM	

Anwenderprogramme/Hardware auf Anfrage!

CD-ROM		PC	CD-ROM		PC	CD-ROM		PC	CD-ROM		PC
Aces of the Deep	DV	86 DM	Hell- A Cyberpunk Thriller	DA	86 DM	Nascar Racing	DA	81 DM			
Armored Fist	DA	74 DM	Inferno	DV	93 DM	Quarantine	DV	81 DM			
Comanche	DV	79 DM	Kings Quest 7	DV	91 DM	System Shock enh.	DV	86 DM			
Creature Shock	DV	91 DM	Kyrandia 3	DV	81 DM	Transport Tycoon	DV	91 DM			
Cyberia	DA	89 DM	Little Big Adventure	DV	91 DM	Under a Killing Moon	DV	111 DM			
Das schw. Auge 2	DV	81 DM	Magic Carpet	DV	91 DM	US Navy Fighter	DV	91 DM			
Die Höhlenwelt Saga	DV	86 DM	MetalTech - Earthsiege	DV	86 DM	Wing Commander 3	DV	101 DM			

Lieferung: Nachnahme 10,- DM + NN; Vorkasse 7,- (nur Eurascheck); Frei Haus 5,00 DM (nur Raum Frankfurt /Oder)
Preisänderungen vorbehalten – Preisliste kostenlos – Kein Ladenverkauf

✖ Retribution

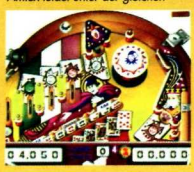
In bester Wing Commander-Art düst Ihr durch den Weltraum und über Planetenoberflächen. Dabei müssen Wissenschaftler gerettet und natürlich feindliche Jäger im 3D-Raum vernichtet werden. Gute Grafik in schneller voxel-artiger Technik. Leider wurden in die Diskettenversion mit 28 Missionen weniger Einsätze gepackt. **lg**

PC • Gremlin • ca. DM 120,-

Grafik 82% Sound 65% Fun 70%

✖ Royal Flush

Auch diese Flipper-Simulation von Amtex leidet unter der gleichen Krankheit wie der Vorgänger Eight Ball Deluxe. Verfügbar ist nur ein Tisch, und ist er auch noch so gut, kann er auch zum relativ günstigen Preis einfach nicht gegen die Konkurrenz bestehen. Dafür sind Bildschirm-Modi wie 800x600 und die übliche Sounduntersützung natürlich gegeben. **lg**

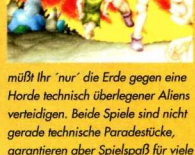


PC • AMTEX • ca. DM 80,-

Grafik 80% Sound 73% Fun 65%

✖ UFO - Enemy Unknown-Master of Orion

Zwei Strategiespiele der Extraklasse. In Master of Orion müßt Ihr die Vorherrschaft über die gesamte Galaxis gewinnen, in UFO dagegen müßt Ihr 'nur' die Erde gegen eine Horde technisch überlegener Aliens verteidigen. Beide Spiele sind nicht gerade technische Paradestücke, garantieren aber Spielspaß für viele Wochen. **lg**



PC CD-ROM • MicroProse • ca. DM 140,-

Compilation Gesamt: Fun 76%

Werewolf KA-50 Hokum

Schaf im Wolfspelz

■ Hersteller: Virgin . Preis ca.: DM 110,- ■

Flieger, grüß mir das Land der aufgehenden Sonne: Hinter dem Steuerknüppel eines Kampfhubschraubers rast Ihr über türkisfarbene Meeresbuchten und lauschige Inselketten. Doch der Schein trügt - zwischen den Felsen und in unübersichtlichen Palmenhainen haben sich Piraten verschanzt, die auf allzu neugierige Besucher äußerst gereizt reagieren.

Bei Hubschrauber-Simulationen ist die Auswahl an hochkarätigen Titeln bei weitem nicht so berauschend wie im Kampfflugzeug-Bereich. Eine ähnliche Euphorie wie Sid Meiers C 64-Hit Gunship konnte lediglich das actionbetonte Comanche von NovaLogic auslösen: Auch zwei Jahre nach seinem Erscheinen gilt das Programm dank der VoxelSpace-Technologie noch als Maß aller Dinge. Virgin wendet sich mit Werewolf KA-50 in erster Linie an die Simulations-Freaks, die schon mit Gunship 2000 an Bord des Apache oder der Super-Cobra den Persischen Golf unsicher gemacht haben.

Das KA-50-Szenario beschränkt sich auf das südchinesische Meer - zweifellos eine hübsche Gegend, aber auf die Dauer doch etwas eintönig. Euer Job besteht darin, den umtriebigen Piraten das Handwerk zu legen. Diese modernen Seeräuber reißen sich ungefragt die Ladung von Transportern unter den Nagel und versenken die Schiffe kurzerhand.

Land in Sicht

Die Steuerung klappt nach kurzer Eingewöhnungszeit hervor-

● *Nur wenige Meter über den Boden rauscht man an den Holzhütten vorbei.*

PC Neuheiten

✖ Alien Logic

Auf dem Planeten Jorune müßt Ihr eine Verschwörung aufdecken, die den ganzen Planeten bedroht. Hochauflösende SVGA-Grafiken, die von der Art her an den Film Dune erinnern, zeichnen dieses Adventure aus. Leider kann Jorune vom Spielspaß her nicht ganz mit solchen Adventure-Hits wie Kyrandia mithalten. **lg**

PC CD-ROM • SSI • ca. DM 130,-

Grafik 82% Sound 69% Fun 71%

✖ Black Hawk

Kurios für das Fantasy-Szenario ist, daß statt Schwertern und Pfeil und Bogen, Maschinengewehre und Bomben von Blackhawk und seinen Widersachern zu Kampfeszwecken eingesetzt werden. Die Grafiken und Animationen des 2D-Actionspiels in bester Flashback-Tradition sind ganz sehenswert. Die Spielsteuerung ist schnell erlernt, frei nach dem Motto: installieren und loslegen. **av**

PC • Interplay • ca. DM 120,-

Grafik 70% Sound 70% Fun 75%

ist. Wer noch keines dieser Spiele sein eigen nennt, wird den Kauf

✖ Combat 3 Classics

Historyline 1914-1918, Campaign und Gunship 2000. Ein sehr gutes und ein mittelmäßiges Strategiespiel und eine Hubschraubersimulation, die auf allen Rechnern unter 486 immer noch das Nonplusultra

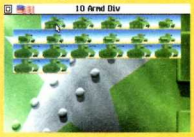
● ***Die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten müssen eine Vielzahl von Missionen bestehen. Zwischen den paradiesischen Inseln haben sich die Piraten in kleinen Palmenhainen verschanzt.***

ragend. Anfangs torkelt man noch ziemlich unbeholfen durch die Lüfte und zerschellt mehr als einmal an einem tückischen Bergmassiv, doch schon bald hat man den „Werewolf" unter Kontrolle. Besonders erfreulich: Der Lernstreß bezüglich der Tastaturbelegung hält sich bei Werewolf KA-50 in Grenzen. Die wirklich relevanten Knöpfe hat man schon nach wenigen

Der kleine Unterschied

Besitzer von schwachbrüstigen PCs sind gut beraten, wenn sie den Prozessor durch das Abschalten von Grafik-Details entlasten. Bei flotten 486ern sorgen technische Spielereien wie das sogenannte Gouraud Shading dafür, daß die Landschaften plastischer und „echter" aussehen: Die Inseln wirken wie kleine Paradiese, die von sanft schaukelnden Wellen umspült werden. Statt harter Übergänge von einem Farbton in den anderen verfließen die Konturen wie bei einem Aquarell-Bild ineinander. Berghänge werden zusätzlich mit Texture-Mapping-Flächen veredelt und mit einzelnen Palmen, Gebäuden und Felsen bestückt. Noch rasanter wird´s, wenn man sich mit einem abgespeckten Horizont zufriedengibt.

bestimmt nicht bereuen und wochenlang beschäftigt sein. **lg**



PC • Empire • ca. DM 120,-

Compilation Gesamt: Fun 75%

✖ Dominus

Taktik, Fantasy, Rollenspiel - all das bietet Euch das Echtzeit-Strategiespiel Dominus. Als Burgherr müßt Ihr Euch gegen acht angreifende Monster-Armeen zur Wehr setzen. Das Erschaffen neuer Monster, Zaubersprüche und tödlicher Fallen gehört noch zu den spannendsten Momenten. Die kümmerlichen Animationen und das nur

kurzfristig motivierende Szenario haben gegen Master of Magic & Co. keine Chance. **pm**

PC • U. S. Gold • ca. DM 130,-

Grafik 60% Sound 35% Fun 64%

✖ Ishar 3

Von dem neuen Intro und der Instant-Party einmal abgesehen, sucht man Erweiterungen bei der CD-Version des Rollenspiels vergebens. Zwar ist der dritte Teil der Legende um das märchenhafte Kendoria nun ins Deutsche übertragen, doch sorgt die teilweise grausige Übersetzung eher dafür, daß

man doch wieder lieber die englische Originalfassung, die auch mit auf der CD-ROM enthalten ist, installiert. Die Animation der Figuren ist immer noch ruckelig - was keine Schuld eines zu langsamen CD-ROM-Laufwerks ist. Das Bewegungssystem mit schrittweisem Weiterschalten war schon zu Zeiten von Ishar 2 veraltet. **av**

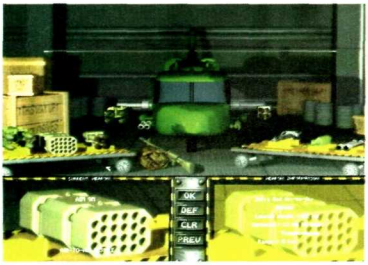
PC CD-ROM • Silmarils • ca. DM 100,-

Grafik 50% Sound 45% Fun 45%

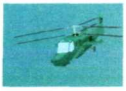
✖ Kingdoms of Germany

Das Strategiespiel ist weder besonders originell, was die Spieldee anbelangt, noch kann man das von der Spielumsetzung behaup-

Freie Auswahl: Die Hubschrauber-Staffel



Als Pilot darf man zwischen vier verschiedenen Helikoptern wählen, die man in typischer Flugsimulations-Manier mit Bordkanonen und Raketen bestückt.

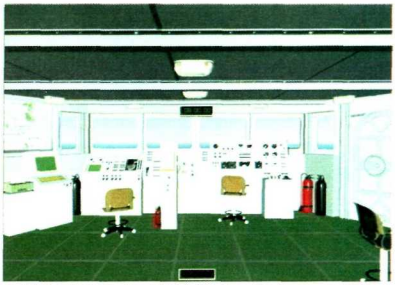


KAMOV WEREWOLF KA-50 („HOKUM")
Der Hokum weist eine enorme Ladekapazität auf, ist äußerst robust, blitzschnell und erfreulich geräuscharm.

BELL SUPER COBRA AH-1W
Diese Maschine weist die gleichen Vorzüge wie der Werewolf auf, ist aber wendiger und kleiner.

KAMOV HIP HI-8
Er dient in erster Linie als Transporter und ist recht schwerfällig. Dafür paßt genügend Zündstoff an Bord, um ganze Landstriche dem Erdboden gleichzumachen.

WESTLAND ARMY LYNX
Der Lynx ist für Truppentransporte prädestiniert und sollte wegen seines trägen Flugverhaltens nicht in Kampfgebieten eingesetzt werden.



● *Ob im VGA- oder SVGA-Modus: Die Innenansichten der Basis können in keiner Auflösung überzeugen.*

Flugminuten intus. Nach dreimaligem Tastendruck setzen sich die Rotoren in Bewegung und man hebt sanft vom Schiff ab. Unterwegs schaltet man bequem von einer Waffe zur nächsten, wirft einen Blick aus dem linken Seitenfenster oder aktiviert den Autopiloten. Hat man nach einigen Patrouillen eine Piraten-Basis entdeckt, wird man auch schon mit den ersten Missionen betraut. Aufklärungsflüge, Eskorten und Verteidigungsaufträge stehen im folgenden auf dem Programm.

Realismus pur oder wie in guten alten Zeiten?

Abgesehen vom nicht sonderlich abwechslungsreichen Gameplay enttäuscht vor allem

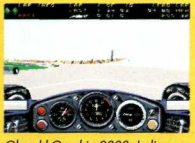
ten. Ziel ist es, die Königskrone im mittelalterlichen Deutschland zu erlangen. Dies gelingt durch geschickten Einsatz von strategischem Kalkül und Macht, Aufstellen von Armeen, Errichten von Burgen und Garnisonen. Das mag vielleicht Strategie-Puristen noch zu einigen Spielzügen hinreißen, die Mehrzahl der Spieler dürfte aber bei der grafisch besser aufgemachten und adrenalintreibenderen Konkurrenz besser aufgehoben sein. **av**

PC CD-ROM • Starbyte • ca. DM 100,-

Grafik 45% Sound 45% Fun 50%

✖ Power Game II

Auch dieser 3er Pack von Spielen kann vor allem Besitzern älterer Computer empfohlen werden.



Obwohl Gunship 2000, Indianapolis 500 und Jetfighter, the Adventure allesamt gute Spiele sind, unterfordern sie moderne Rechner vor allem im grafisch Bereich. Trotzdem, mehr Spielspaß kann man für diesen Preis eigentlich nicht bekommen. **lg**

PC CD-ROM • Activision • ca. DM 120,-

Compilation Gesamt: Fun 65%

✖ Ravenloft

Während die engl. Version des Rollenspiels schon ein halbes Jahr hätllich ist, hat Ravenloft nun komplett übersetzt Deutsch gelernt, inkl. Sprachausgabe. Während

die Portraits der Spieler und NPCs in SVGA-Pracht erstrahlen, so wirkt das eigentliche, scrollende 3D-Szenario immer noch recht grobklotzig. Was die Story selbst anbe-

VIEWPOINT

Realität hin, Simulation her: Eine halsbrecherische Verfolgungsjagd durch enge Canyons in Comanche-Manier ist mir persönlich allemal lieber als langwieriges Herumgaukeln. Geboten werden lediglich Meer, Palmen und Sandstrände, soweit das Auge reicht: Gelangweilt schrabbt man von Eiland zu Eiland, wirft ein paar Bömbchen ab und freut sich des Lebens - wenig aufregend. Auch in anderen Bereichen fehlt dem milchzähnigen Werwölfchen noch der rechte Biß: Eine packende Story, Zwischensequenzen und Sprachausgabe sollten eigentlich inzwischen zum Standard gehören.

Petra Maueröder

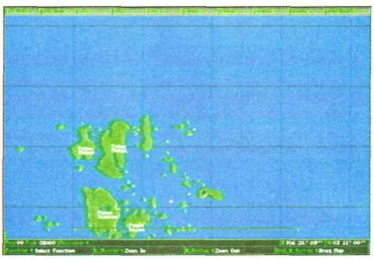
die Grafik: Bereits die Cockpits sehen aus wie Überbleibsel aus seligen F-16 Falcon Combat-Zeiten, als man noch mit 12-MHz-286ern samt EGA-Karte abheben durfte. Dazu gibt es sorglos zusammengeschusterte VGA-Standbilder, die den Aufenthalt in der Basis „bereichern". Dazu passen die Pixelhäufchen, die zur Illustration von Explosionen herangezogen werden, und die aus Bauklötzchen zusammengesetzten Schiffe und Gebäude. Der optional verfügbare SVGA-Modus verlangsamt zwar den Bildaufbau, die Grafik wird dadurch aber wenig attraktiver. In Sachen Realitätsnähe aber fährt der Werwolf seine Hauer aus und hat damit Gunship 2000 klar abgelöst. Am Ende wird wie so oft der persönliche Geschmack entscheiden, ob die Action-Hits wie Comanche oder Realismus-Chopper die Festplatte zieren.

Petra Maueröder

● ***Schon während des Startvorgangs vom Mutterschiff wird die sensible Steuerung eines Helikopters deutlich.***

Pfadfinder

Mit der Übersichtskarte verliert man selbst in kritischen Situationen nie den Überblick. Ein Druck auf Strg-M genügt, um einen SuperVGA-Plan des Einsatzgebietes aufzurufen.



langt, so bietet Ravenloft gute Rollenspiel-"Hausmannskost". **av**

PC CD-ROM • SSI • ca. DM 130,-

Grafik 60% Sound 70% Fun 70%

✖ Robinson´s Requiem

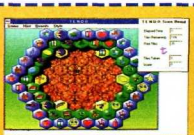
Das erste Adventure mit einer 360°-scrollenden 3D-Grafikengine. Ihr seid mit Eurem Raumschiff auf einem Planeten gelandet und müßt Euch dort durchkämpfen. Kämpfe mit Tigern und feindlich gesinnten Bewohner gehören hier zur Tagesordnung. Komplett in Deutsch, mit Sprachausgabe und Full Motion-Videos kann Robinson´s Requiem immerhin für einige Zeit motivieren. **lg**

PC CD-ROM • Silmarils • ca. DM 120,-

Grafik 71% Sound 74% Fun 64%

✖ TenDo

Wie bei Mahjongg müssen in diesem farbenfrohen Windows-Spiel gleiche Steine vom Spielbrett genommen werden. Es gibt verschiedene Steinsets und sogar einen Netzwerkmodus (Nur Windows 3.11!). Doch ähnliche Spiele



sind auch in der PD- und Shareware zu finden. **lg**

PC CD-ROM • Bletchley Group • ca. DM 100,-

Grafik 74% Sound 52% Fun 62%

✖ Zephyr

In diesem 3D-Actionspiel bekämpfen sich in ferner Zukunft sechs Konzerne unter enormem Medienrummel mit bewaffneten Flugeräten. Ihr übernehmt die Rolle eines der Piloten.. Im abgegrenzten Spielfeld müssen die Rivalen mit Waffengewalt zur Aufgabe

gebracht werden. Energie, Munition und Zusatzwaffen besorgt man sich durch Extras. Nur mit abgeschalteter Musik erscheint die Grafik mit unglaublich schrillen Farben flüssig. **lg**

PC CD-ROM • New World Comp. • ca. DM 130,-

Grafik 34% Sound 74% Fun 49%

PLAY TIME

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 3/95

PLAYERS GUIDE

Cyberia (PC)
Seite 353-357

Little Big Adventure (PC)
Seite 358-362

Star Wars (Sega)
Seite 363-364

Magic Carpet (PC)
Teil 2, Seite 365-370

Earthworm Jim (MD)
Teil 2, Seite 371-378

Donkey Kong (SNES)
Teil 2, Seite 379-384

Bisher sind folgende Tips und Komplett-Lösungen in Play Time erschienen:

Players Guide	*Seite*	*Ausgabe*
Banshee	225-228	11/94
Battle Isle (PC)	257-259	12/94+1/95
Bump´n´Burn (Amiga)	308-312	1-95
Chaos Engine (PC)	304-307	1/95
Clayfighters (SNES)	183, 191	9/94
Colonization (PC)	321-326	2/95
Die Siedler (A/PC)	178-182	9/94
Donkey Kong (Game Boy)	279-284	12/94+1/95
Donkey Kong (SNES)	342-347	2/95
Doom (SNES)	264-268	12/94
Dune 2 (MD)	173-177	9/94
Earthworm Jim (MD)	348-352	2/95
FIFA Soccer (MD)	122	7/94
Frontier Elite 2 (A/PC)	118	7/94
Incredible Hulk (MD)	201-208, 229-231	10+11/94
Inferno (PC)	327-330	2/95
Impossible Mission (AMIGA)	219-224	10/94
Kanonenfutter (A/PC)	97-105, 129-138	7+8/94
Kid Chaos (Amiga)	317-320	1/95
Lawnmower Man (PC CD-ROM)	106-112, 156, 157	7+8/94
Lawnmower Man (SNES)	123, 124	7/94
Lothar Matthäus (A/PC)	117	7/94
Magic Carpet (PC)	331-336	2/95
MegaRace (PC CD-ROM)	120, 121	7/94
Mega Man X (SNES)	213-218	10/94
Micro Machines (Amiga)	313-316	1/95
Micro Machines (MD)	337-341	2/95
Normy´s Beach Babe-o-Rama (MD)	144-150, 161-172, 193-200	8+9+10/94
Pacific Strike (PC)	154, 155	8/94
Privateer: Righteous Fire (PC)	113-116, 139-143	7+8/94
Probotector (Game Boy)	260-263	12/94
Stunt Race FX (SNES)	246-253, 285-288	11+12/94
Super Street Fighter II	232-237	11/94
Theme Park (PC)	209-212	10/94
Tie Fighter (PC)	254-256, 269-273	11+12/94
Urban Strike (MD)	238-245, 274-278	11+12/94
Virtual Soccer (SNES)	119	7/94
Zero Tolerance (MD)	299-303	1/95

Codes	*Seite*	*Ausgabe*
Amiga	29, 30, 61, 62, 94,126, 158, 159, 192	4+5+6+7+8+9/94
Game Boy	160	8/94
Mega Drive	31, 63, 95, 127, 160	4+5+6+7+8+9/94
NES	192	9/94
PC (CD-ROM)	27, 28, 59, 60, 93, 125	4+5+6+7/94
Super NES	32, 64, 96, 128, 159	4+5+6+7+8/94

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PLAY TIME Magazin-Tips bestellen:
___St. HELP-Sammelordner „PLAY TIME Magazin" je 10,- DM ____

Gesamt DM ____
zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) DM ____

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ____
❒ bar (Geld liegt bei)
❒ per V-Scheck
❒ per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50)

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name .....
Straße .....
PLZ Wohnort .....
Datum/Unterschrift .....

JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tips aus dem Play Time Magazin
- für die wichtigsten 320 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

CYBERIA

Das ist der erste Teil des Spielführers durch dieses phantastische CD-ROM-Spiel. Die Action startet auf einer perfekt gezeichneten Ölplattform.

Plattform

1. Gehe vom Start aus nach links vorne bis zum verankerten Ponton und hier nach rechts. Wenn du weitergehst, wirst du nach kurzer Zeit vom Plattformkommandanten eine Nachricht bekommen. Gehe durch die Tür auf der rechten Seite weiter in den Korridor.

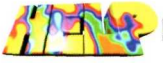
2. An der ersten Gabelung des Korridors gehst du nach rechts bis zur nächsten Kreuzung. Du wirst nicht weitergehen können, da von links eine Frau auftauchen wird. Sie wird dich instruieren, dich umzudrehen und deine Waffe zu entladen. du wirst sie später wiederbekommen, mach dir also keine Sorgen, wenn du sie so früh im Spiel verlierst.

3. Dreh dich um, und du wirst automatisch deine Waffe entladen. Wenn du ihrer Aufforderung nicht in kurzer Zeit Folge leistest, wirst du auf der Stelle erschossen werden. Damit ist das Spiel definitiv zu Ende, versuche es also erst gar nicht.

4. Der Bildschirm wird wackeln, sobald die Plattform von feindlichen Streitkräften angegriffen wird. Du wirst den Befehl bekommen, der Frau zu den Abwehreinheiten zu folgen. Du mußt schnell rennen, damit du noch durch die erste Tür kommst. Wenn du es nicht schaffst, kannst du bei der Verteidigung der Plattform nicht mithelfen.

5. In der ersten Action-Sequenz solltest du dich immer zuerst auf die schnellen Flugzeuge konzentrieren. Die Helikopter und die Luftkissenboote greifen nicht mit so hoher Geschwindigkeit an, so daß du mehr Zeit zum Reagieren hast. Halte mit dem Zielkreuz immer in die Mitte des Bildschirms, wenn eine Pause in den Attacken auftritt. So kannst du schneller reagieren.

6. Hin und wieder wirst du eine Warnung bekommen, daß eine magnetische Mine ins Wasser geworfen wurde. Diese Minen schwimmen langsam in Richtung Plattform. Wenn außer der Mine noch feindliche Streitkräfte auf dem Bildschirm sind, solltest du dich erst um sie kümmern, für die Mine hast du später noch genügend Zeit.



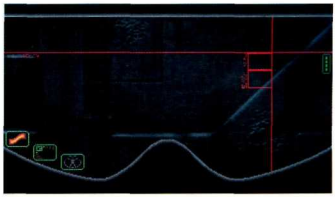
CYBERIA

Spielanleitung

7. Sobald du die Plattform vor der sicheren Zerstörung bewahrt hast, wirst du deine Belohnung erhalten. Du wirst niedergeschlagen und mit Ketten an der Wand aufgehängt. Die Frau, die dir deine Munition abgenommen hat, hat eine Diskussion mit deiner Wache, und in deren Verlauf werden beide getötet. Jetzt kannst du gehen und mit der Munition deine Waffe nachladen.

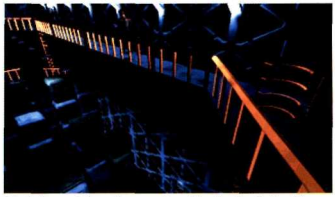
8. Gehe zu der toten Wache und nimm die Munition. Auch die Frau, der du dein Leben zu verdanken hast, ist tot. Du kannst das nicht verhindern, finde dich damit ab. Gehe nach rechts zur Gabelung. Gehe hier nach links und gehe wieder weiter.

9. Gehe weiter, bis du in einen Raum kommst, den du von oben siehst. Gehe weiter, bis sich der Blickwinkel wieder ändert. Gehe um die Ecke, bis du in eine Sackgasse kommst. In der Kiste am Ende des Ganges findest du Sprengstoff. Du mußt ihn zünden, um zum Ausgang zu kommen. Gehe nach oben und warte, bis die B.L.A.D.E.S - Sicht aktiviert wird.



10. Um den photoelektrischen Zünder des Sprengstoffs zu aktivieren, mußt du die B.L.A.D.E.S Infrarotsicht zweimal aktivieren. Damit aktivierst du den Zünder und hast noch sechs Sekunden, um dich in Sicherheit zu bringen. Drehe dich um und renne um die nächste Ecke. Wenn du einen Blitz siehst, warst du erfolgreich.

11. Gehe zurück zu der ersten Kreuzung in der Nähe der Körper. Gehe nicht nach rechts, sondern weiter geradeaus. Wenn du die Türe und die Leiter erreichst, kletterst du die Leiter nach oben. Du befindest dich nun auf einen Gang über dem Raum.



12. Gehe auf dem Gang weiter, bis du die Luftschleuse erreichst. Jetzt mußt du sehr schnell sein. Gehe durch die Tür und gehe nach rechts bis du den Türschalter erreichst.

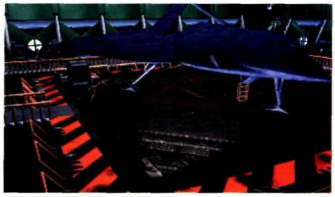
CYBERIA

Spielanleitung

13. Bewege deine Hand auf das „locked"-Icon und aktiviere es. Du bist jetzt sicher vor Attacken von hinten. Nun drehst du dich um und kriechst bis zur Ecke der Transportkiste. Jetzt kannst du um die Ecke spitzen und die Wache beobachten.

14. Schau um die Ecke und warte, bis die Wache nicht mehr mit dem Commander spricht. Nun fängt er an herumzulaufen. Er wird dich erst bemerken, wenn er kurz vor dir steht. Warte, bis er um die Ecke ist und erschieße ihn dann. Du mußt ihn unbedingt mit dem ersten Schuß treffen.

15. Gehe an der Außenseite des Hangars in die Richtung entgegengesetzt zur Wache. Du wirst zu einem Flugzeug kommen. Hier mußt du zu den Kisten kommen, die hinter der Brücke beim Flugzeug stehen. Gehe über die Brücke, bis die Ansicht wechselt.



16. Die Wache geht auf dem Gang auf der entgegengesetzten Richtung des Hangars. Du mußt vorwärtsrennen, um dich hinter den Boxen zu verstecken, sobald die Wache aus der Sicht verschwindet. Wenn du nicht schnell genug bist, wird sie dich erschießen. Wenn du es richtig getimt hast, wirst du in eine Schußsequenz kommen. Warte, bis die Wache dreimal geschossen hat, bevor du zurückschießt.

17. Sobald die Wache erledigt ist, gehst du zum Flugzeug und schaust auf den Flieger. Gehe zum Heck des Fliegers, bis du die schwarze Box auf der Unterseite siehst. Das ist eine Bombe, die du erst entschärfen mußt, bevor du versuchst abzuheben.

18. Um die Bombe zu entschärfen, mußt du zuerst in die B.L.A.D.E.S-Sicht umschalten. Aktiviere das „magnetic resonance system", so daß du die Schildchen und Schalter in der Bombe sehen kannst. Sobald der Scan beendet ist, bewegst du die Hand auf den Knopf neben dem An-/Ausschalter und aktivierst ihn. Als nächstes ist der ganz linke Schalter dran und dann der zweite Schalter weiter rechts.

CYBERIA

... Plattform

19. Wenn du erfolgreich warst, wirst du wieder zum Hangar zurückkommen. Wenn du explodiert bist, probierst du es einfach noch einmal. Sobald du im Hangar bist, gehst du zurück zur Vorderseite des Flugzeugs. Klettere über die Leiter ins Flugzeug, um den nächsten Teil des Spieles zu starten.

Offenes Meer

In dieser Mission mußt du das feindliche Kriegsschiff zerstören. Um es zu zerstören, mußt du den mit Sprengstoff beladenen Truck auf dem Schiff treffen. Du mußt es als letztes in dieser Mission treffen. Achte gegen Ende des Anflugs nur noch auf dieses Ziel und ignoriere alle anderen.

Militärische Inseln

Das U-Boot am Ende dieses Level schießt mit Cruise Missiles auf dich. Fliege einfach in die Richtung der Raketen, so wirst du direkt zum Ziel kommen. Das U-Boot verträgt mehrere Schüsse, drücke den Feuerknopf, bis es zerstört ist. Jetzt geht es zur nächsten Sequenz.

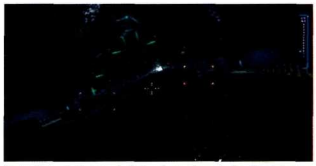
Norwegen

Die Panzer sind die schwierigsten Gegner auf diesem Level. Meist erscheinen sie gleich hinter einem Hügel. Du solltest das Zielkreuz immer tief halten, um sofort auf Gegner schießen zu können. Fliege durch das Tal zum Zentrum, um den Level zu beenden.

Archangel Hafen

Du fliegst zum Eingang des Frachttunnels, bevor du zum Generator zurückfliegst. Wie auch die vorherigen Hauptziele mußt du es öfters treffen, um es zu zerstören. Schieße die Flugzeuge und die IFVs um den Tunneleingang herum ab, um Schaden an deinem Schiff zu vermeiden.

Der Frachttunnel



Der Frachttunnel ist eine der schwierigsten Sequenzen mit dem Flugzeug. Immer wieder tauchen blaue Ziele auf, die du auf jeden Fall meiden solltest. Wenn du auf sie schießt, wirst du sofort zerstört. Fliege so oft es geht am Rand des Tunnels, um die Haubitzen zerstören zu können.

CYBERIA

Zubrovska

Du mußt mit deinem Flugzeug zur anderen Seite der Stadt zum Tankdepot kommen. Die Ziele sind die drei feindlichen Flugzeuge über dem Depot. Du mußt sie so schnell wie möglich zerstören, denn wenn sie das Depot zerstören, hast du verloren.

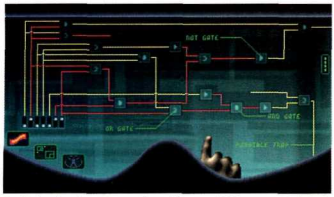
Eis-Canyon

Der große Endgegner hat drei Punkte, die du treffen mußt, um ihn aus dem Weg zu schaffen. Sobald er auftaucht, schießt du auf die zentrale Cockpitposition. Sobald das Cockpit zerstört ist, schießt du auf die linke Waffe. Wenn diese zerstört ist, ist die rechte Waffe dran.

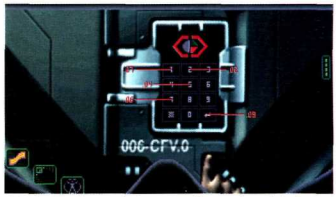
Cyberia-Komplex

1. Sobald du den Eis-Canyon beendet hast, wirst du im Eis landen. Du bist nicht weit vom Cyberia-Komplex entfernt. Gehe einfach gerade nach vorne, bis du zu einem Bildschirm kommst, wo zu deiner Rechten ein Tal ist. Gehe ein Bild weiter, um zum Eingang von Cyberia zu kommen.

2. Gehe weiter zum Haupteingang, und du findest dich hinter einem Felsen versteckt. Du mußt den Schuß perfekt timen. Lehne dich mit dem rechten Cursor nach rechts und schieße gleichzeitig. Sobald du die Wache getroffen hast, gehe an ihr vorbei und betrete den Komplex.



3. Gehe in den Hauptkorridor und bis zum Schloß. Aktiviere den „magnetic resonance scan", um die Hebel des Schlosses zu sehen. Nimm an, daß die Hebel von links nach rechts durchnumeriert sind. Lege die Hebel sechs, vier und eins um. Die Tür öffnet sich und du kannst weitergehen.



4. Gehe den langen breiten Korridor entlang, bis du das große Sicherheitsschloß findest. Gehe nach links zu der Tastatur in der Wand. Benutze den Infrarot-Scan und schreib dir die Wärmewerte der Tastatur nieder. Drücke die Tasten vom Kühlsten zum Wärmsten. Die Sicherheitstür wird sich nun öffnen.

Fortsetzung folgt..

LITTLE BIG ADVENTURE

Little Big Adventure ist der beste CD-ROM-Titel seit der Alone in the Dark-Serie. In die riesigen Levels und die ansprechenden Rätsel wollen wir dir mit diesem Führer einen Einblick geben.

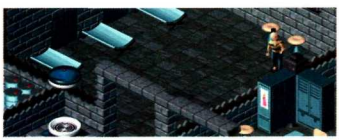
Spielführer

1. Warte, bis die Wache auf der Plattform auftaucht. Wenn die Plattform auf den Boden gefahren ist, schlägst du ihn mit vier bis fünf Schlägen nieder. Nimm die Münze mit, die er verliert, und stell dich auf die Plattform.

2. Die Plattform bringt dich über die Zellen hinweg bis zum Kontrollraum. Die zwei Wachen in diesem Raum stellen kein Problem dar. Schlage erst die linke Wache nieder und erledige dann die rechte Wache, die dabei einen Schlüssel verliert.

3. Wenn du den Schlüssel genommen hast, gehst du die Treppe nach unten und gehst zum Eisengitter. Sobald du zum Gitter kommst, fährt es zur Seite. Wenn dich die Wache sieht,wird sie zum roten Knopf rennen. Du mußt ihn erschlagen, bevor er ihn erreicht.

4. Gehe in Richtung der zwei Räume auf der rechten Seite. Im ersten findest du in einem Schließfach deine Holomap und deine I.D.-Karte. Du wirst sie später im Spiel benötigen. Gehe hinter die Wand und ziehe die Sanitätsuniform an.



5. Gehe in den nächsten Raum und gehe direkt auf den Sanitäter zu. Schlag ihn nieder, damit du Gesundheitsicons aufsammeln kannst. Durchsuche den Schrank, wo du noch mehr findest. Gehe zurück zu dem Alarmknopf und steige die Treppe nach oben.

6. Sobald du oben angelangt bist, gehst du in die Lobby. Schlage die Wache neben dem Alarmknopf nieder und gehe dann auf die andere Wache los, die den Schlüssel zur Haupttür hat.

7. Wenn du das Gefängnis verlassen hast, gehst du zu den paar Stufen. Kurz vor den Stufen schaltest du auf den Schleichmodus um und gehst hinter der Wachhütte vorbei. Renne zu dem Müllhaufen und verstecke dich dort.

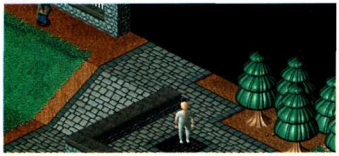
8. Der Müllwagen bringt dich an allen Wachen vorbei zur großen Müllhalde. Jetzt hast du nicht mehr so viel von den Wachen zu befürchten. Gehe aus der Müllhalde raus und sprich mit Grobo (alle Personen am Anfang werden dir Tips zur Steuerung geben!)

LITTLE BIG ADVENTURE

Spielanleitung

9. Gehe weiter, bis du auf der linken Seite eine Türe siehst. Gehe hinein und sprich mit dem Hasen. Durchsuche die Kiste, um Gesundheit und einige Münzen zu erhalten. Danach kannst du die Hütte wieder verlassen.

10. Gehe weiter über die Straße in den kleinen Wald. Durchsuche den Mülleimer nach etwas Gesundheit. Öffne die Geheimtür neben dem Mülleimer und such nach noch mehr Gesundheitsicons. Gehe aber nicht in die Nähe des Klone.

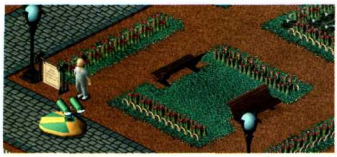


11. Normale Soldaten kannst du ohne Probleme niederschlagen, falls du Gesundheit oder Münzen brauchst. Renn an sie heran und schalte auf den Aggressivmodus um. Meist wirst du ca. 4 Schläge brauchen, um sie zu erledigen. Gehe weiter in den zweiten Teil der Stadt und gehe sofort nach links.

12. Gehe in die Kanalisation. Dort springst du über die Spalten und nimmst das Kleeblatt und die Gesundheit mit. Durchsuche auch die Fässer nach etwas Geld.

13. Gehe weiter und meide so viele Soldaten wie möglich. Obwohl du dich mit der Stadtbevölkerung unterhalten kannst, ist es am besten, gleich in den nächsten Teil der Stadt zu rennen.

14. Dein Ziel ist es, dein Haus am Ende der Insel zu erreichen. Schlage dich nicht mit anderen Personen herum, bevor du nicht deine Kleider gewechselt und deinen mächtigen Zauberball gefunden hast. Du kannst später noch die Stadt erkunden.



15. Die Observationsroboter patrouillieren den dritten Teil der Stadt. Sie bleiben immer auf den Wegen, deshalb solltest du so viel wie möglich auf dem Rasen laufen. Sobald du einen Roboter siehst, bleibst du einfach stehen und wartest, bis er vorbeigegangen ist. Sobald du dich bewegst, wirst du erschossen werden.

16. Gehe weiter zum letzten Abschnitt der Insel, wo du dich in einem viel natürlicheren Umfeld findest. Sprich zuerst mit dem Hasen, bevor du deine Frau triffst. Sie wird dich auf den untypischen Kamin deines Hauses hinweisen.

LITTLE BIG ADVENTURE

Spielanleitung

17. Nachdem du deine Frau getroffen hast, rennst du sofort in dein Haus zurück und versteckst dich im Kamin. Deine Frau wird gefangengenommen werden, aber du bist sicher. Sobald alle weg sind, gehst du zurück und untersuchst deinen Ball und die Kleider.

18. Wenn du aus dem Kamin kommst, springst du das Kliff über die Plattformen nach unten. Auf den auftauchenden Hasen schlägst du ein, bis er explodiert.

19. In der Stadt mußt du in die Kneipe gehen, um herauszubekommen, wohin sie deine Frau gebracht haben. Obwohl du jetzt schon mächtiger bist, solltest du direkten Konfrontationen immer noch aus dem Weg gehen. Nimm den roten Sirup aus der zweiten Hälfte der Stadt mit.

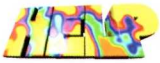
20. Durchsuche alle Schränke und Kisten in deinem Haus. In der Küche findest du viel Gesundheit und auch Geld. Du mußt dein Haus wieder über den Geheimgang im Kamin verlassen.

21. In der Kneipe gehst du die Treppe nach oben und redest mit dem Grobo am Ende des Weges. Er wird dir sagen, daß er weiß, wohin sie deine Frau gebracht haben. Als erstes mußt du aber einen Drink für ihn kaufen. Kaufe von dem akrobatischen Ober einen Drink und, falls du es brauchst, auch etwas Gesundheit. Jetzt kannst du wieder mit dem Grobo reden.

22.Gehe weiter durch diesen Teil der Stadt, bis du in der Nähe des Wachsoldaten am Hafen bist. Schlage den Soldaten mit deinem Ball nieder und gehe weiter in den Hafen.

23. Der Grobo-Clone wird dich auffordern, einen Fahrschein am Stand zu kaufen. Wenn du das machst, wirst du festgenommen werden. Schlage deshalb den Klone mit deinem Ball nieder. Er wird einen Schlüssel verlieren, mit dem du in den Hafen kommst.

24. Gehe weiter bis zu dem Grobo mit dem lustigen Hut und sprich mit ihm. Er wird dir einen Freifahrschein anbieten, wenn du die vier Kisten auf die richtige Stelle schiebst. Gehe an ihm vorbei in den Frachtraum und versuche dein Glück.

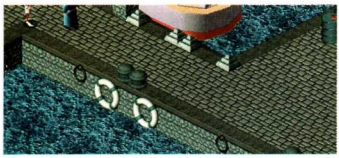


LITTLE BIG ADVENTURE

Spielanleitung

25. Du mußt die vier Kisten auf die markierten Stellplätze stellen. Denk daran, daß du durch enge Gänge schlüpfen kannst und daß du Kisten nicht mehr aus Ecken herausholen kannst.

26. Die erste Box, die du findest, solltest du als dritte in die richtige Position bringen. Schiebe sie nur etwas zur Seite, damit du vorbeikommst. Schiebe die Kiste neben dem Gitter als erste auf ihren Platz. Zum Schluß solltest du die ganz linke Kiste auf ihren Platz schieben.



27. Gehe wieder nach außen, sobald du alle Kisten richtig hingestellt hast. Der Grobo wird sich bedanken und dir das Ticket geben. Jetzt kannst du die Insel verlassen, deshalb solltest du alle Sachen, die du brauchst, aufgesammelt haben, bevor du das Dock weiter nach unten läufst.

28. Wenn du mit dem Kapitän der Fähre geredet hast, gehst du zwischen den beiden Säulen auf das Schiff. Jetzt kommst du auf eine neue Insel. Nach kurzer Zeit wirst du auf dem Dock der anderen Inseln stehen.

29. Schlag die Wache, die dich heranwinkt, nieder und schieße den Ball gerade hinter ihn. So solltest du die bewaffnete Wache niederstrecken. Jede Wache, die auf dich schießt, wird als erstes den Groboklone treffen. Gehe den Weg weiter und schieß auch den Hasen mit dem magischen Ball nieder.

30. Du bist jetzt in der Nähe des militärischen Hauptquartiers von Dr. Funfrock. Es wird schwer verteidigt, halte dich also am Rande des Weges. Wenn du dich verläufst und vor Ruinen stehst, solltest du so schnell wie möglich wieder verschwinden.

31. Wenn du weitergehst, wirst du zu der militärischen Basis kommen. du wirst einige Gefangene sehen, die hinter den Gitterstäben stehen. Gehe weiter, bis du zur Bücherei kommst. Gehe nicht durch den Haupteingang, sondern nimm die Türe an der Seite.

32. Sobald du in der Bücherei bist, kannst du mit den Leuten sprechen, ohne Angst davor haben zu müssen, erschossen zu werden. Ein paar der Leute in der Bücherei haben wichtige Informationen, rede deshalb mit allen.

LITTLE BIG ADVENTURE

Spielanleitung

33. Du kannst die beiden Wachen vor der Bücherei eliminieren, um auf der Insel weiterzukommen. Am besten gehst du zurück zu den Docks, um dich in Oldburg umzusehen. Gehe um die ganzen bewaffneten Soldaten herum und greife sie besser nicht an.

34. Sobald du in Oldburg bist, wirst du bemerken, daß niemand mit dir sprechen möchte. Suche nach einem der kleinen Stadtbewohner und rede mit ihm. Er wird dich auffordern, den Astronomen aufzusuchen. Dummerweise wird dieser aber gefangengehalten.

35. Wenn du gefangengenommen wirst, kannst du jedesmal wieder auf die gleiche Art entkommen. Versuche aber, nicht erwischt zu werden.

36. Ohne deine Sachen mußt du jetzt aus der Zelle herauskommen. Rufe nach der Wache, und er wird durch die Türe kommen. Schlag ihn zusammen und nimm deine Sachen aus dem Schrank. Statt aus der Haupttüre zu gehen, solltest du durch das Fenster gehen.

37. Der bewaffnete Soldat wird dich rufen und fragen, was du tust. Erzähl ihm, das du die Antennen reparierst, und er wird dich in Ruhe lassen. Gehe weiter auf die andere Seite des Kais, sobald die Wache vom Bildschirm verschwunden ist.

38. Um an dem lästigen Grobo-Clone vorbeizukommen, der deine Zelle bewacht, schleichst du dich auf die andere Seite des Kais. Gehe so weit du kannst und renne dann an den zwei bewaffneten Soldaten hinter den Sandsäcken vorbei.

39. Die Soldaten werden auf dich schießen, renne also so schnell wie möglich durch die Türe. du solltest das ohne allzu große Verletzungen schaffen. Gehe zu dem Verkäufer und kaufe einen Fahrschein für 30 Geldstücke.

40. Gehe weiter durch den Tunnel bis zum Hafen. Du mußt zurück und durch die Stadt gehen, bevor du dein Abenteuer fortsetzen kannst. Benutze immer wieder diese Technik, wenn du erwischt wirst.

Fortsetzung folgt...

STAR WARS

Mit der neuen Hardware für das Mega Drive kommen bessere Spiele. Eines der ersten ist das neue Star Wars. Obwohl es nur eine Konvertierung des Arcade-Spiels ist, gehen wir in diesem Spielführer auf die noch größere 32X-Version ein.

Spielführer

1. In der ersten Mission mußt du 15 feindliche Jäger zerstören. Du hast maximal fünf Protonentorpedos auf einmal, die sich wieder aufladen, wenn sie abgefeuert wurden. Die zweite Waffe ist der unbegrenzt verfügbare Laser. Warte, bis die Torpedos einen Lock auf ein Schiff haben, bevor du sie abfeuerst.

2. Benutze den Radar und versuche, die feindlichen Flieger abzuschießen, während du an ihnen vorbeifliegst. Sobald du einen Torpedolock hast, solltest du sofort feuern, da er meist nicht lange anhält.

3. Du hast die Wahl zwischen zwei verschiedenen Ansichten, während du dein Schiff fliegst. Am Anfang einer Mission benutzt du am besten die Verfolgeransicht, um die Gegner hinter dir zu sehen. Du kannst sogar die Gegner hinter dir abschießen.

4. Wenn du in ein Asteroidenfeld kommst, kannst du versuchen, die Asteroiden zu zerstören. Einige wenige sind aber zu groß, um zerstört zu werden. Achte darauf, daß du nicht aus Versehen in so einen hineinfliegst.

5. Während eines Kampfes solltest du versuchen, feindliche Jäger zu überlisten. Fliege schnell, um einige Jäger dazu zu bringen, dich zu verfolgen, und bremse dann schnell ab. Sie werden dich überholen, und du kannst sie ohne Probleme abschießen.

6. Am Ende einer Mission solltest du auf die Innenansicht umschalten. Jetzt kannst du wieder den Radar benutzen und die wenigen verbleibenden Flieger vernichten.

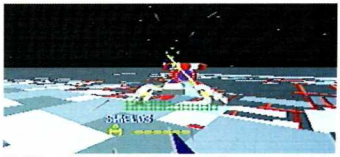
7. Nach den ersten drei Missionen, in denen du insgesamt 60 Jäger abgeschossen hast, wirst du zum Todesstern gebracht. Hier mußt du 30 feindliche Jäger abschießen. Achte auch auf die drei Jäger, die dich gleich zu Beginn von links angreifen.

8. Sobald der Autopilot übernimmt und du zum Todesstern fliegst, mußt du dem Feuer der Kanonen ausweichen. Du kannst sie abschießen, aber es sind so viele, daß du dich am besten nur auf die feindlichen Jäger konzentrierst.

STAR WARS

Spielführer

9. Fliege aus den schwer bewachten Gebieten des Todesstern heraus und fliege mehr über die eigentliche Oberfläche. Hier kannst du dich immer im Kreis drehen und die feindlichen Jäger abschießen, sobald sie herankommen.



10. Wenn deine Schilde Energie verlieren, zerstörst du eine dieser großen Kanonen, und du bekommst ein Schildicon mehr. Am besten greifst du sie mit den Torpedos an.

11. Da die Gegner immer schwieriger und schneller werden, solltest du immer mehr die Torpedos benutzen, um sie abzuschießen. Versuche aber, immer nur dann einen abzuschießen, wenn du einen Lock hast, denn es dauert einige Zeit, bis sie wieder aufgefüllt sind.

12. Es gibt viele Täler im Todesstern, in die du hineinfliegen kannst. Meist kommen jetzt die Gegner von vorne, und du kannst sie ohne Probleme abschießen.

13. Wenn du alle dreißig Jäger zerstört hast, mußt du in diesen Schacht einen Torpedo hineinfeuern. Damit zerstörst du den gesamten Todesstern. Hier lohnt es sich das erste Mal richtig, einen zweiten Spieler als Gunner zu haben.

14. Du mußt den roten Barrieren ausweichen. Wenn ihr zu zweit fliegt, sollte der Pilot möglichst hoch fliegen, um den Bodenangriffen und Barrieren auszuweichen, und der Gunner sollte sich darauf konzentrieren, alle Angriffe abzuwenden.

15. Benutze die Torpedos, um die feindlichen Jäger auszuschalten und benutze den Laser, um Bodenziele, die Raketen auf dich feuern, abzuschießen. Schütze deine Schilde, indem du die „Sterne" abschießt, bevor sie dich treffen.

16. Sobald du durch die Abwehranlagen gekommen bist, mußt du einen Torpedo in den Schacht schießen. Du mußt natürlich dafür sorgen, daß du noch einen Torpedo hast.

Fortsetzung folgt...

MAGIC CARPET

Das ist der zweite Teil des Spielführers zu Magic Carpet. Jetzt gibt es starke Zaubersprüche, stärkere Monster und natürlich auch stärkere Widersacher.

Dullighir

1. Sobald du den Level beginnst, solltest du auf die Karte schalten und den Spruch suchen. Fliege so schnell du kannst zum Zauberspruch und renne aus dem Irrgarten heraus in die freie Ebene. Fliege so hoch wie du kannst, um den Bogenschützen auszuweichen. Fliege immer wieder einen Haken, um den Attacken feindlicher Zauberer auszuweichen.

2. Baue dein Schloß nicht zu nahe am Irrgarten, um es zur maximalen Größe ausbauen zu können. Wenn du es doch tust, mußt du es später abreißen und an anderer Stelle wieder aufbauen. Es wird dich viel Mana kosten, es noch einmal aufzubauen.

3. Wenn du einen Teil eines feindlichen Schlosses zerstört hast, mußt du das ganze feindliche Mana mit deinem Besitzspruch umfärben. Mache das, bis dein Ballon das Mana abgeholt hat.

4. Wenn feindliche Zauberer in der Nähe deines Schlosses mit Monstern kämpfen, kann dein Schloß einiges abbekommen. Sobald so etwas passiert, solltest du den feindlichen Zauberer angreifen, um ihn wegzulocken oder ihm helfen, das Monster zu vernichten.

Nazzajahn

1. Du mußt dein Schloß so schnell wie möglich bauen. Die feindlichen Zauberer sind viel mächtiger als du, versuche also gar nicht, sie am Anfang gleich anzugreifen. Konzentriere dich lieber darauf, Mana zu sammeln.

2. Greife besser nicht die feindlichen Zauberer selber, sondern ihre Schlösser an. So kannst du ihnen viel Mana stehlen, während sie versuchen, ihr Schloß wieder aufzubauen. Greife aber alle feindlichen Schlösser abwechselnd an, damit kein Zauberer die Überhand gewinnt.

3. Wenn dein Schloß angegriffen wird, mußt du mit dem Beschleunigungsspruch sofort zurückfliegen und mit einem Schloßspruch das zerstörte Teil wieder aufbauen. Bleibe in der Nähe des Schlosses, bis die Ballons das Mana wieder aufgesammelt haben.

4. Benutze in diesem Level nicht den Meteorspruch gegen die anderen Zauberer. Benutze lieber den schnellen Feuerball oder den Blitz. Es ist sehr viel einfacher diesen Attacken auszuweichen als einem Meteorschwarm. Falls du in einen solchen Spruch hineingeraten bist, solltest du dich mit dem Heilungsspruch heilen oder mit dem Beschleunigungsspruch in Sicherheit bringen.

MAGIC CARPET

Al Sauman

1. Ein Genie steht genau vor dir, wenn du diesen Level beginnst. Fliege so schnell du kannst rückwärts, so daß du ihn immer sehen kannst und seinen „Steal Mana"-Sprüchen ausweichen kannst. Wenn er weit genug weg ist, solltest du gleich dein Schloß bauen.

2. Versuche, dein Schloß so schnell wie möglich aufzubauen, um es mit den Bogenschützen gegen feindliche Attacken verteidigen zu können. Du solltest mindestens eine Bogenschützenreihe haben, bevor du versuchst, Mana zu organisieren. Wenn du das Schloß gleich am Anfang baust, bist du für kurze Zeit vor Attacken der großen Gegner sicher.

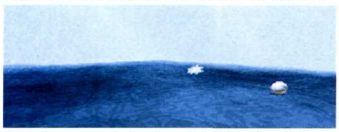
3. Wenn du dich entschließt, die Wyvern auf diesem Level anzugreifen, solltest du sie mit Meteorsprüchen attackieren und dann rückwärts fliehen. Achte aber darauf, daß du sie nicht in die Nähe deines Schlosses führst. Am besten greifst du sie in der Nähe eines feindlichen Schlosses an, damit du maximalen Schaden anrichtest.

4. Sobald die Gegend um dein Schloß herum sicher ist, kannst du deine Gegner angreifen. Suche mit dem „Sight"-Spruch den Stärksten und erledige ihn. So verhinderst du, daß ein einzelner Zauberer zu stark wird.

Aflahkstahn

1. Diesmal verlieren die Genies nicht gleich bei ihrem ersten Dahinscheiden ihr Mana. Fliege das erste Mal von ihnen weg und attackiere sie dabei mit Feuerbällen. Wenn du dein Schloß gebaut hast (diesmal solltest du es am besten ins Wasser bauen!), werden sie wieder auftauchen.

2. Wenn du es schaffst, in die Mitte des Wassers dein Schloß zu bauen (das hängt davon ab, wohin der Gegner sein Schloß baut), solltest du es immer sehr hoch anfliegen, um die im Wasser liegenden Fallen nicht auszulösen.



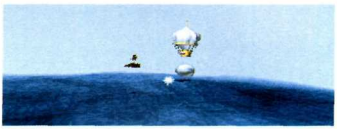
3. Die Gruppe von Kraken kann dein Schloß innerhalb von Sekunden zerstören. Wenn du sie kommen siehst, solltest du alles Feuer auf dich ziehen und sie mit dem „Lightningbolt" angreifen. Wenn sie dich mit ihrem Duellspruch fangen, fliegst du einfach mit der rückwärtigen Beschleunigung davon. Versuche die Kraken zwischen dir und deinem Schloß zu halten, bis sie zerstört sind.

4. Wenn die Kraken es doch schaffen sollten, dein Schloß zu vernichten, zauberst du einfach den Schloßspruch in sie hinein. So zerstörst du die ganze Gruppe auf einmal, und das Schloß wird nur minimal beschädigt.

MAGIC CARPET

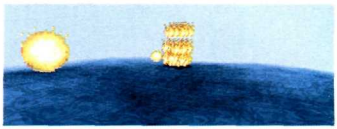
Jan Jabar

1. Fliege sofort mit dem Beschleunigungsspruch los, bis du zu dem großen Lager an Mana kommst. Wenn du darüberfliegst, weckst du eine Krake. Jetzt brauchst du dich nur noch umzudrehen und dein Schloß auf die Krake zu bauen. So tötest du die Krake und bekommst viel Mana mit minimalem Aufwand.



2. In die abgeschlossenen Teile solltest du am Anfang noch nicht fliegen, da die Gegner dort viel zu stark sind. Erst wenn du den Meteorspruch und den Lightningbolt zaubern kannst, kannst du dich daranmachen, sie zu vernichten.

3. Die zwei stehenden Steine haben die Funktion von Schaltern. Sobald du dich mächtig genug fühlst, solltest du sie aktivieren, um die Schwärme auszulösen. Wenn du sie mit Meteorsprüchen oder dem Lightningbolt zerstörst, kannst du viel Mana verdienen.



4. Auf diesem Level solltest du zuerst den schwächsten Zauberer angreifen. Wenn du das nicht machst, wirst du dich bald von Monstern überrumpelt finden. Ab diesem Level beginnen die Zauberer, auch dich anzugreifen, wenn du ihnen im Weg stehst.

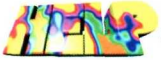
Kireemir

1. Die Zauberer auf diesem Level sind wieder einmal sehr viel stärker als du. Du solltest sie meiden, bis du mindestens die Hälfte des maximalen Manas hast. Da sie für ihre Schlösser schon die besten Plätze ausgesucht haben, solltest du einfach neben einem anderen Schloß bauen.

2. Baue dein Schloß aus, bis es von dem Nachbarschloß blockiert wird. Jetzt solltest du das feindliche Schloß angreifen und zwei Ausbaustufen zerstören. Wenn du jetzt dein Schloß vergrößerst, kann der Gegner sein Schloß nicht wieder aufbauen.

3. Die Armee der Untoten ist wunderbar dafür geeignet, feindliche Schlösser anzugreifen. Sie kämpfen, bis sie selber zerstört sind. Das einzige Problem ist, daß sie, nachdem ihr Ziel vernichtet wurde, einfach ein neues Ziel suchen und dabei auch nicht vor deinem Schloß und deinen Ballons haltmachen. Erledige sie am besten mit einem Meteorspruch, sobald sie ihre Aufgabe erledigt haben.

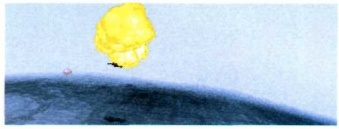
4. Eines der feindlichen Schlösser wird immer in der Nähe eines Schalters und eines Teleporters gebaut. Fliege über den Schalter und dann in den Teleporter, um einen Bienenschwarm auszulösen, der sofort das feindliche Schloß angreift.



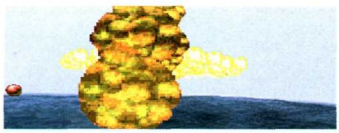
MAGIC CARPET

Ar Vilim

1. Versuche, so viel wie möglich des freien Manas zu Beginn dieses Levels einzusammeln. Dabei solltest du die Teleporter unbedingt meiden. Baue dein Schloß an den Rand der Stadt und fliege dann in die Stadt.



2. Um dein persönliches Mana zu vermehren, solltest du alle Häuser der Stadt besitzen. Sobald du alle Häuser besitzt, mußt du sie gegen jede Art von Attacke verteidigen.



3. Bleibe dem Wasser fern, bis dein Schloß die Ausbaustufe 3 erreicht hat. Sobald du über das Wasser fliegst, wird eine enorme Menge an Monstern freigelassen.

4. Flugdrachen fliegen durch die Stadt und greifen die Gebäude an. Da du keinen Kampf über der Stadt riskieren kannst, mußt du sie mit ein paar Feuerbällen aus der Stadt locken und dort mit einem Meteorschwarm vernichten.

Jondd Warr

1. Baue dein Schloß gleich zu Beginn in der kleinen Schlucht. Über die kleinen Inseln solltest du immer möglichst hoch fliegen, um den Monstern auszuweichen. Wahrscheinlich wird dein Schloß des öfteren vernichtet werden, bis die Gegend sauber ist.

2. Sowohl die kleinen wie auch die großen Krabben sind vernichtend, wenn sie mit deinem Schloß in Berührung kommen. Am besten bekämpfst du sie mit dem Lightningstorm, der Meteorschwarm ist ziemlich nutzlos gegen sie. Wenn du in eine Gruppe mehrere Lighntingstorms feuerst, wirst du sie schnell besiegen können.

3. Der Lightningstorm ist gegen feindliche Zauberer nutzlos, da sie viel zu schnell für ihn sind. Benutze lieber eine Dreiersalve von Meteorschwärmen, bevor du dich zum Aufladen wieder zu deinem Schloß zurückziehst.

4. Die Greife auf diesem Level kannst du am besten mit einer Feuerwand zerstören. Wenn du sie gerade am Horizont siehst, feuerst du einfach vier „Wall of Flame"-Sprüche auf sie ab. Jetzt kannst du dich zurückziehen, denn mit vier Feuerwänden dürfte jeder Greif zerstört werden.

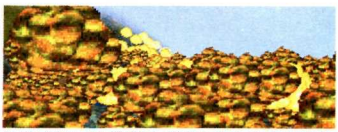
MAGIC CARPET

Khagahabal

1. Die Krabben werden sich stark vermehren, wenn du dich nicht gleich am Anfang um sie kümmerst. Dein Schloß solltest du möglichst weit von ihnen entfernt aufbauen.

2. Flugdrachen tauchen in diesem Level des öfteren auf. Sie fliegen einfach durch die Gegend und greifen jeden an, den sie finden. Wenn einer dein Schloß angreift und du den Meteorspruch noch nicht zaubern kannst, solltest du ihn einfach mit Feuerbällen weglocken.

3. Wenn du in einem Kampf mit einem Flugdrachen dein Leben verlieren solltest, solltest du schnell noch möglichst weit wegfliegen. So ist die Gefahr geringer, daß der Drache dein Schloß angreift. Meist zerstören sie dich mit einem Schwarm von Feuerbällen.



4. Das Kreuz aus Statuen schützt einen Zauberspruch. Obwohl du ihn gleich zu Beginn nehmen kannst, solltest du damit lieber warten, bis du alle gegnerischen Zauberer vernichtet hast. Viele Monster beschützen den Spruch, und deine Überlebenschancen sind weitaus besser als wenn du dir auch noch Sorgen um die anderen Zauberer machen müßtest.

Ul Ramin

1. Fliege rückwärts vom Startpunkt weg, bis du auf ein anderes Genie triffst. Wenn du nach vorne geflogen wärst, hättest du dich auch noch mit einem Flugdrachen herumschlagen müssen.

2. Die anderen Zauberer bereiten dir auf diesem Level keine großen Probleme. Du kannst sie einfach ignorieren, solange du Mana sammelst und dein Schloß aufbaust. Sobald der Level gesäubert ist, kannst du beginnen, sie anzugreifen.

3. Baue dein Schloß in weiter Entfernung zu den großen Wänden in diesem Level. Am besten baust du es auf eines der freien Manalager, um so gleich etwas Mana zu bekommen.

4. Es gibt am Strand eine ganze Anzahl von Krabbeneiern. Baue dein Schloß also weit genug vom Strand entfernt. Die Krabben werden einen großen Tumult auslösen, wenn sie schlüpfen. Verschwende aber nicht deine Zeit damit, auf die Eier zu schießen.

MAGIC CARPET

Naqual

1. Bau das Schloß, sobald du den Level beginnst. Sobald du es gebaut hast, fliegst du zum ersten Wasserfleck. Töte dort alle Gegner und baue dann dein Schloß weiter auf.

2. Zwei Genies werden hinter dir auftauchen. Diese beiden nervigen Gegner werden dich immer dann in Ruhe lassen, wenn du in die Nähe eines Ballons oder deines Schlosses kommst. Schieße sie jetzt aus einiger Entfernung mit Blitzen oder schnellen Feuerbällen ab.

3. Auf diesem Level werden sich einige Zauberer mit Flugdrachen anlegen. Wenn du die beiden Kontrahenten mitten im Kampf mit Meteorschwärmen und Lightningstorms angreifst, wirst du ohne Probleme zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen. Halte mit dem Besitzspruch auf die sterblichen Überreste der Feinde, um ihr nicht eingesammeltes Mana aufzusammeln.

4. Wenn du erfolgreich warst, sollte nur noch ein Zauberer übrig sein. Um diesen zu zerstören, solltest du Mana sammeln, bis du einen Vulkan auf sein Schloß zaubern kannst. Wenn er kommt, um sein Schloß wiederaufzubauen, kannst du ihn mit einigen Sprüchen mehr vernichten.

Quaddimar

1. Weiche in alle Richtungen aus, sobald du auf diesem Level angegriffen wirst. Weiche vor allem den ganzen Feuerbällen aus und denke daran, daß du zu Beginn des Levels noch keine starken Zaubersprüche zur Verfügung hast.

2. Baue dein Schloß und säubere die unmittelbare Umgehung sofort. Du solltest lieber feindliche Schlösser angreifen, als dich mit irgendwelchen Monstern anzulegen. Solange du dabei auch noch dein Schloß verteidigst, kannst du deine Feinde stark schwächen.

3. Mehrere Vulkane sind auf diesem Level die beste Methode, um feindliche Schlösser zu vernichten. Zaubere drei Vulkane mit mehreren Sekunden Abstand auf ein Schloß. Die ersten beiden werden das Schloß vernichten, der dritte wird den feindlichen Zauberer erwischen, wenn er zurückkommt.

4. Der feindliche Zauberer wird in diesem Level beginnen, dein Schloß anzugreifen. Wenn du ihn mit Meteorsprüchen angreifst, wird dein Schloß viel Schaden abbekommen. Greife ihn lieber mit schnellen Feuerbällen und Lightningbolts an.

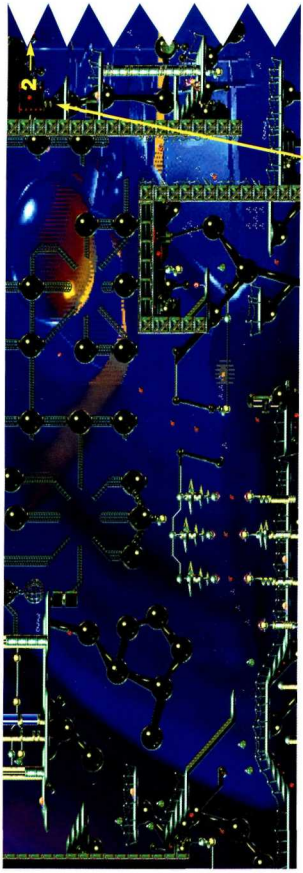
MEGA DRIVE

EARTHWORM JIM

MEGA DRIVE

Hier ist der zweite Teil unserer Lösung zu Earthworm Jim. Jeder Endgegner ist mit seinen Schwächen verzeichnet, und jeder Level ist vollständig dargestellt.

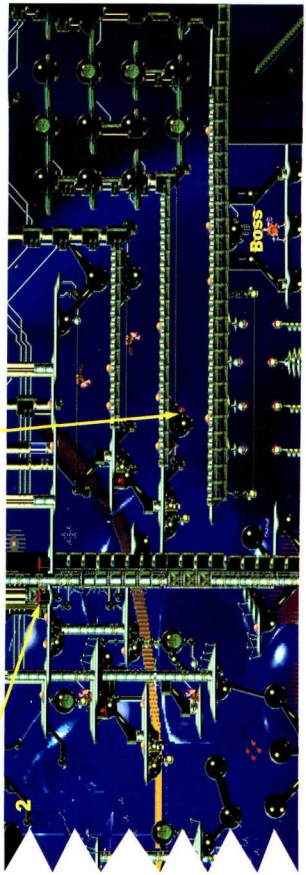
Level 5



1. Gehe weiter bis zu diesem Punkt, um zu einem noch mysteriöseren Level zu kommen, den du unten siehst.

2. Ein zweiter Warp kann hier gefunden werden. Schieße auf diese fliegenden Augen, da du im folgenden Unterlevel zuviel Energie verbrauchst.

3. Um Hilfe zu erhalten, schlage fünfmal auf diesen Hebel. Übertreibe es aber nicht, da beim sechsten Mal ein Feind kommt.



EARTHWORM JIM

Unterlevel 5...

Sobald du wieder in deinem Anzug bist, springe nach oben durch die Drahtdecke. Klettere, indem du nach oben peitscht, so daß du das Extraleben nehmen kannst.

Am Ende des Levels läßt du dich auf die große Kugel herab. Gehe nach rechts und nach links, um die Icons aufzusammeln.

... Unterlevel 5

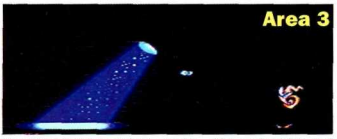
Gehe oben entlang und sammle alle Power-ups auf. Dann gehst du zurück und stellst dich auf diese Plattform. Um nach unten zu kommen, machst du ein paar Low Kicks. Jetzt öffnet sich der Boden, und du fällst nach unten.

Im Dunkeln...

Diese Bonus Stage besteht aus fünf verschiedenen Teilen. Um durch den ersten Teil schnell durchzukommen, springst du zuerst auf die Plattform über dir und gehst dann nach links. Gehe den Weg weiter nach rechts, wo du den Ausgang und ein Bonusleben findest.

... Im Dunkeln (Bonus Stage)

Du mußt im Zig-Zag nach rechts und links rennen, um den Level zu beenden. Renne zuerst nach rechts und springe auf die Plattform über dir. Du mußt nun nach links von Plattform zu Plattform springen. Am Ende kletterst du nach oben und springst nach rechts zum Ausgang.



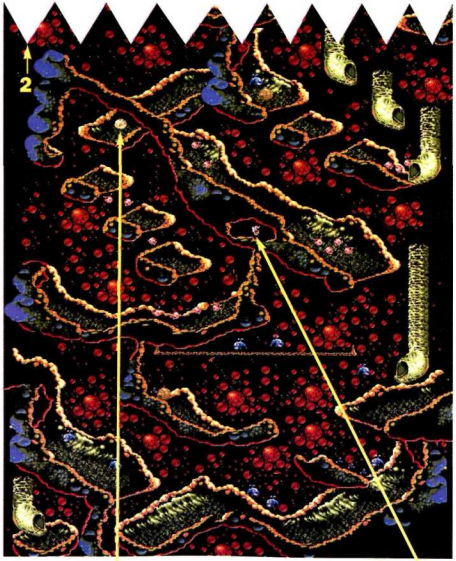
Um ein Extraleben aufzusammeln, gehe nach rechts und springe nach oben, wenn du an eine Wand kommst. Gehe weiter, bis du zu einer zweiten Wand kommst. Jetzt mußt du nach oben springen und weiter nach rechts über die Wand springen, um das Extraleben zu sammeln.

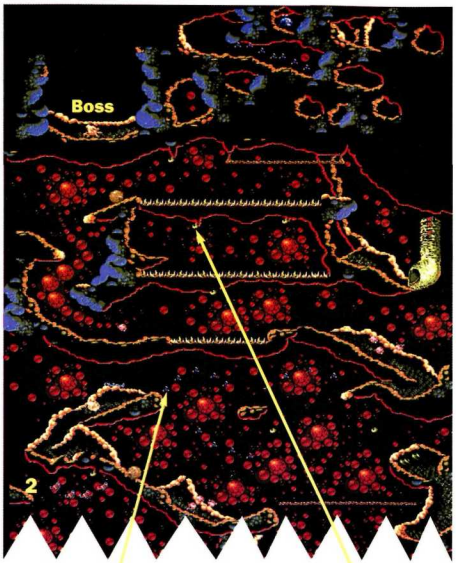
Du mußt nach rechts die Rutsche nach oben laufen und mit der Peitsche von Haken zu Haken springen. Den Weg mußt du dir dabei freischießen

Der Ausgang ist rechts von diesem Platz mit diesen Augen. Du mußt sie nach links locken und über sie nach rechts springen, um zum Ausgang zu entkommen.

EARTHWORM JIM

Intestinal Distress





2. An dieser Stelle werden Bälle auf dich geworfen. Springe über die Bälle, wenn sie das zweite Mal aufspringen.

1. Um dieses Extraleben zu erreichen, mußt du erst daran vorbeigehen und dann von oben darauf herabspringen.

3. Mache hier einen Helikoptersprung von Kante zu Kante und sammle dabei die Lebensboni auf.

4. In diesem Bereich mußt du viel von Haken zu Haken springen. Gehe aber nicht diesen Weg entlang, da er eine Sackgasse ist.

EARTHWORM JIM

For Pete´s Sake...

1. Schalte diese Gegner kurzfristig aus, indem du auf sie schießt oder schlägst, bis Pete vorbei ist.

2. Du mußt vor Pete hier sein und auf diese Plattform springen, damit der Hund weiterkommt.

3. Wenn es dir Probleme bereitet, Pete über diese kleinen Plattformen zu bekommen, versuche ihn einfach mit einem doppelten Peitschenschlag durch die Luft zu katapultieren.

4. Schieße oder schlage diese Betonmixer von der Plattform, bevor sie euer Fortkommen behindern.

5. Wenn Pete zu schnell für dich wird, brauchst du nur auf ihn zu schießen. Jetzt wird er sich für ein paar Momente ducken.

...For Pete's Sake

6. Du mußt hier die fliegenden Würste zerstören, bevor sie dich hypnotisieren.

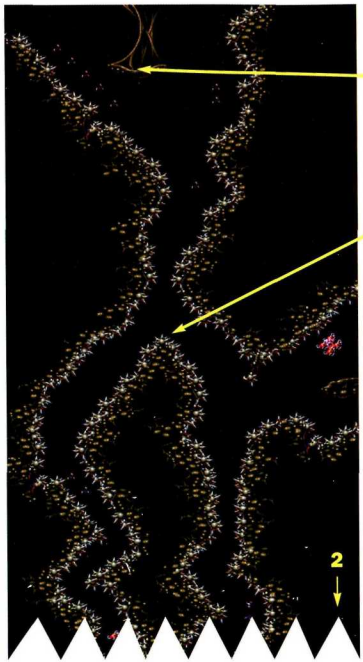
8. Pete wird hier aufgenommen und auf der kleineren Plattform rechts wieder abgesetzt.

7. Renn voraus, um sicherzugehen, daß diese Plattform auf der linken Seite unten ist, so daß Pete weitergehen kann. Wenn du willst, kannst du auf die rechte Seite springen, wenn Pete links ist, so kommt ihr schneller vorwärts.

9. Das ist Petes Hütte. Entweder läßt du Pete einfach hineingehen und beendest den Level, oder du schlägst ihn mit der Peitsche über die Hütte, um weitere Boni aufzusammeln. Beachte aber, daß der Level immer schwerer wird!

EARTHWORM JIM

Buttville

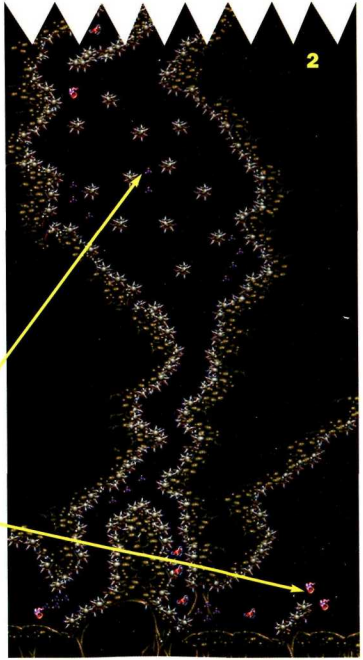


1. Du beginnst hier. Du mußt zum Boden des Levels fliegen und dabei alle Gefahren ausweichen. Die ganzen Wände sind dabei mit Spikes übersät.

2. Hier mußt du dich für einen der beiden Wege entscheiden. Der rechte Weg ist der einfachere, der linke bietet dafür mehr Icons, darunter ein Extraleben.

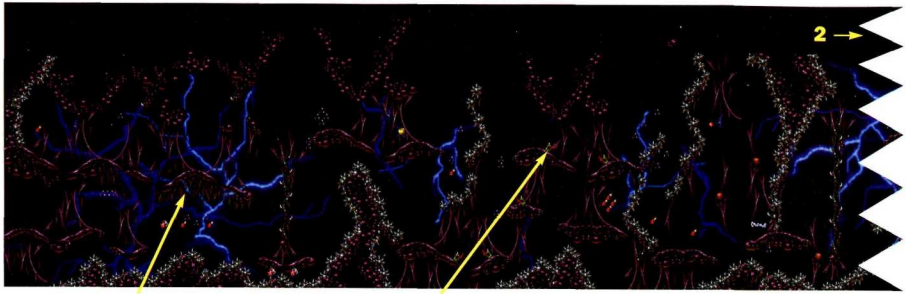
3. Diese Gegend sieht schwierig aus, wenn du dich aber in der Mitte hältst, ist alles halb so schlimm. Hier kannst du fast gerade nach unten segeln.

4. Du kannst den Level auf der linken und auf der rechten Seite beenden. Diesmal ist die linke Seite die einfachere und die rechte die lohnendere. Die Entscheidung liegt bei dir.



EARTHWORM JIM

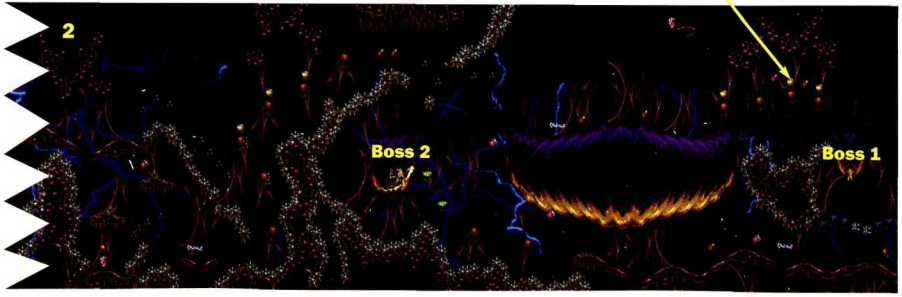
Buttville Teil 2



1. An diesem Zeug kannst du dich gefahrlos auf die andere Seite hangeln.

2. Diesen Gegner mußt du sehr vorsichtig angehen. Er wartet unter der Oberfläche auf dich. Leider kannst du ihn nicht töten, sondern nur kurzfristig ausschalten. Sobald du ihn getroffen hast, mußt du schnell an ihm vorbeirennen.

3. Diese Würmer mußt du ebenfalls sehr vorsichtig angehen. Wenn du gerade an ihnen vorbeigehst wenn sie herauskommen, beißen sie dich entzwei. Du kannst sie nur besiegen, wenn du mit der Peitsche auf sie schlägst,solange sie draußen sind.



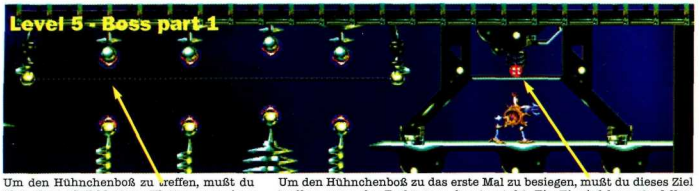
EARTHWORM JIM

Wächter und Endgegner.

CHEATS

Warp nach „What The Heck"
Pausiere das Spiel und drücke Links, Rechts, A, B, C, Links, Rechts und A
Energie aufladen
Pausiere das Spiel und drücke A, C, C, A, B, B, A und C

Obwohl Professor Monkey-for-a-Head kein Endgegner ist, kann er dir Probleme bereiten, wenn du nicht weißt, wie du mit ihm umgehen sollst. Schieß auf ihn, sobald du ihn siehst, um seine Schüsse zu stoppen, und folge ihm über den schnellsten Weg durch den Level.



Um den Hühnchenboß zu treffen, mußt du über dieses Seil klettern. Klettere von einer elektrischen Kugel zur anderen zwischen den einzelnen Blitzen.

Um den Hühnchenboß zu das erste Mal zu besiegen, mußt du dieses Ziel treffen, wenn der Endgegner drunterstehl. Ein Ei wird herunterfallen und den Gegner verwunden. Stell dich auf die andere Seite des Hühnchens und schlage auf das Ziel, während der Gegner auf dich zuläuft.

Wenn du den Endgegner das erste Mal besiegt hast, mußt du ihn noch ein zweites Mal im freien Fall besiegen.
Fliege um den Gegner herum und feure ca. 20 mal in seine Mitte.

Doc Duodenum ist ein schwieriger Boß, da man seine Bewegungen nicht vorhersehen kann. Hebe dir ein paar Super Blasts auf, um ihn schneller zu erledigen. Du kannst dich auch auf die andere Seite des Levels stellen und nach ihm schlagen und schießen, wenn er näherkommt.

Als erstes mußt du den Schwanz der Königin angreifen. Wenn du dich rechts hältst und auf und ab springst und dabei immer auf den Schwanz schlägst, solltest du keine allzu großen Probleme haben, ihn zu besiegen. Nach ungefähr 5 Schlägen ist er besiegt.

Am Ende mußt du die Königin selbst besiegen. Hebe dir so viele Super Blasts wie möglich auf und sammle genügend Kugeln ein. Laufe um den Kopf der Königin und schieße von jeder Seite in die Mitte des Kopfes. Wiederhole diese Technik, bis sie besiegt ist, so wird sie keine Chance haben, dich zu treffen.

DONKEY KONG

Dieser Führer befaßt sich mit den Geheimlevels im zweiten Teil von Donkey Kong, die dort immer schwieriger zu finden sind.

Forest Frenzy

In diesem Level gibt es zwei Geheimräume

Wenn du an dem Faß vorbeigekommen bist, springst du auf das rechte Seil und kletterst nach oben und unten, um den „Zingers" auszuweichen. Wenn du an allen vorbeigekommen bist, wirst du von einer Horde von „Neckies" angegriffen. Bleibe am unteren Ende des Seils und laß dich ungefähr nach dem fünften „Necky" in das Faß fallen.

Nach dem ersten Geheimraum wirst du im eigentlichen Level gegen Ende ausgesetzt. Wenn du landest, wirst du ein Faß freilegen. Nimm dieses Faß bis fast zum Ende des Levels und wirf es auf den letzten Vorsprung. So wirst du den zweiten Level freilegen.

Temple Tempest

In diesem Level gibt es zwei Geheimräume

Um Expresso den Strauß zu bekommen, mußt du das erste DK-Faß nach rechts tragen. Achte darauf, daß du es nicht beim Zusammentreffen mit Gegner zerbrichst. Es ist besser, wenn Diddy Kong das Faß trägt, da er die richtige Höhe hat, um die Geheimräume des Levels zu finden. Der erste Geheimraum ist am ersten Vorsprung zu finden.

Der zweite Geheimraum kann leicht gefunden werden. Die Bananen zeigen in Form eines Pfeiles beim mittleren Seil nach unten. Laß dich hier fallen, und du wirst in den zweiten Geheimraum katapultiert.

Orang-utan Gang...

In diesem Level gibt es fünf Geheimräume

1. Sammle Expresso von der obersten Stufe auf und fliege mit ihm zum Anfang zurück. Spring über die niedrige Kante kurz vor dem Start, wo das DK-Faß zu finden ist. Jetzt fliege schnell nach unten zu noch einer niedrigeren Kante. Hier wirst du den Eingang finden.

2. Benutze Expresso, um nach rechts bis zu dem goldenen „N" zu fliegen. Von dieser Stelle aus fliegst du weiter nach rechts, bis zu einer Reihe Bananen. Springe weiter nach rechts auf den nächsten Absatz und dann nochmal nach rechts auf einen weiteren Absatz. Jetzt offenbart sich ein zweiter Geheimraum.

DONKEY KONG

...Orang-Utan Gang...

3. Wenn du an den Manky Kongs vorbeikommst, findest du ein einzelnes Faß. Nimm es mit und laß dich am nächsten Absatz fallen. Gehe weiter nach rechts über die Reifen zu der Kante ganz rechts. Diese wird explodieren, wenn das Faß auf sie geworfen wird.

4. Der vierte Geheimraum ist links vom dritten am Grund eines Lochs zu finden. Im Loch ist ein Reifen mit dem Eingang in den Raum zu finden. Nimm das Faß von oben und wirf es gegen die linke Wand, um in den Raum zu kommen.

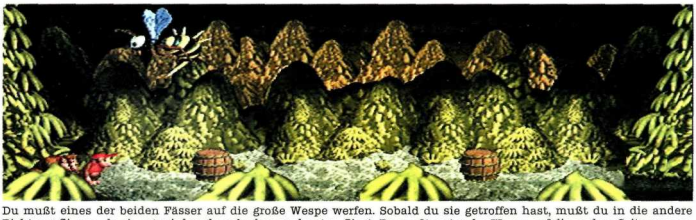
...Orang-utan Gang

5. Der fünfte und letzte Geheimraum ist kurz vor dem Ende des Levels. Du mußt ein Faß vorsichtig bis zu der Kante mit dem Pfeil tragen und es dort werfen. Nun kannst du den Raum betreten.

Clam City

Obwohl es keine Geheimräume in den Unterwasserlevels gibt, gibt es doch einige Gegenden, die schwierig zu erreichen sind. Zum Beispiel das goldene „K". Um es zu bekommen, mußt du nach links durch die Wand schwimmen. In der unteren linken Ecke findest du auch Enguarde den Schwertfisch.

Bumble B Rumble



Du mußt eines der beiden Fässer auf die große Wespe werfen. Sobald du sie getroffen hast, mußt du in die andere Richtung fliegen, da sie rot wird und nach oben und unten fliegt. Du mußt unter der Wespe auf die andere Seite rennen. Wiederhole das fünfmal, um die Wespe zu besiegen. Zu deiner Sicherheit solltest du immer ein Faß mitnehmen, so verlierst du nur ein Faß und nicht ein Leben, wenn dich die Wespe trifft.

DONKEY KONG

Snow Barrel Blast...

In diesem Level gibt es drei Geheimräume

1. Der erste Geheimraum ist über dem Iglu am Start. Spring vom Iglu auf den Necky, wenn er auf dich zufliegt.

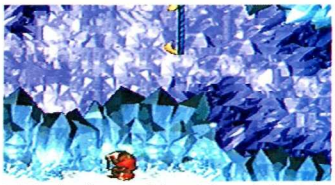
2. Der zweite Geheimraum ist kurz vor dem Continue-Faß. Eine einzelne Banane, die du in der vorherigen Spalte gefunden hast, zeigt an, daß eine Faß-Kanone unten ist. Spring in sie hinein, und du wirst in den Geheimraum gefeuert.

...Snow Barrel Blast

Nach dem Continue-Faß gehst du nach rechts, bis du zu den Kanonenfässern kommst. Wenn du zu dem Faß kommst, das auf dem Screenshot zu sehen ist, feuerst du dich direkt nach unten auf einen Absatz. Gehe weiter nach rechts, bis du zu einem weiteren Kanonenfaß kommst. Dieses schießt in den dritten Geheimraum.

Slipslide Ride...

In diesem Level gibt es drei Geheimräume



1. Zu Beginn dieses Levels kannst du gerade den Boden am rechten Seil sehen. Spring an das Seil über den Kopf des Gegners. Jetzt gehst du nach oben und springst nach links. Mit dem Faß dort brichst du durch die Wand in den Geheimraum.

...Slipslide Ride

2. Kurz darauf wirst du an einem Seil herunterklettern mit zwei Zingers auf der rechten Seite. Spring zwischen sie und nimm das Faß. Spring nach unten und wirf das Faß auf die linke Wand, um in einen Geheimraum zu kommen.

3. Bald nach dem Continue-Faß findest du vier Seile. Du mußt bis zum vierten Seil springen und dann nach unten klettern. Unten springst du wieder auf das dritte Seil, direkt unter den Zinger. Jetzt müßtest du in den Geheimraum kommen.

DONKEY KONG

Ice Age Alley

In diesem Level gibt es zwei Geheimräume

Um den ersten Geheimraum zu finden, mußt du auf die Rücken der ersten beiden Neckies springen, so kommst du nach oben. Alternativ kannst du auch Expresso suchen, indem du das goldene „K" und Expressos Box links vom Start nimmst und zum Geheimraum fliegst.

Du brauchst auf jeden Fall die Hilfe von Expresso, um den zweiten Geheimraum zu erreichen. Der ist auf einer Plattform rechts über dem Aluminiumfaß nach dem Continue-Faß zu finden. In diesem Raum kannst du drei Extraleben finden.

Croctopus Chase

Wenn du an den zwei Paaren von Kanonenfässern vorbeigekommen bist, schwimmst du nach rechts durch die Wand. Folge der Unterwasserpassage, bis du das goldene „O" und das DK-Faß findest.

Um ein Extraleben und Enguarde den Schwertfisch zu finden, mußt du dem Weg nach dem „N" weiter folgen, bis du zu einer Rechtskurve kommst. Eine Rechtskurve hat eine kleine Linkskurve. In dieser Kurve findest du die Bonushöhle.

Torchlight Trouble

In diesem Level gibt es zwei Geheimräume

Genau nach dem Continue-Faß gehst du weiter zu dem glatten Faß oberhalb. Nun gehst du nach links und wirfst das Faß auf die Plattform unter dir.

Der zweite Geheimraum ist am Boden der letzten Plattform vor dem Ausgang zu finden. Du mußt das Faß oben mitnehmen, bevor du nach unten springst.

DONKEY KONG

Rope Bridge Rumble

In diesem Level gibt es zwei Geheimräume

Wenn du zu dem Reifen hier kommst, siehst du auf der anderen Seite auch einen Reifen. Zwischen den beiden sieht du ein Faß. Spring in das Faß, um viele Boni zu bekommen.

Kurz vor Ende des Levels mußt du über drei Reifen springen. Vom mittleren Reifen aus siehst du eine Banane über dir. Spring über sie, um in den Geheimraum zu kommen.

Really Gnawty Rampage

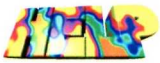
Der Biber-Boß springt von links nach rechts und versucht, auf dir zu landen. Du mußt fünfmal auf ihn springen, um ihn zu besiegen. Da die Sprünge des Bibers immer länger werden, wartest du am besten auf einer Seite und springst nach seinem ersten Sprung auf seinen Rücken. Dann rennst du auf die andere Seite und wiederholst diese Attacke.

Oil Drum Alley...

In diesem Level gibt es vier Geheimräume

1. Um den ersten Geheimraum zu erreichen, mußt du erst das TNT-Faß finden. Springe von der ersten Plattform zum Seil. Jetzt springst du weiter auf das schwarze Quadrat auf dem Boden. Dann erscheint ein TNT-Faß, das du zu dem brennenden Faß trägst. Nach der Explosion kannst du durch ein Loch in den Geheimraum springen.

2. Kurz vor Ende des Levels mußt du über drei Reifen springen. Vom mittleren Reifen aus siehst du eine Banane über dir. Springe über diese Banane, und du kommst in den Geheimraum.



DONKEY KONG

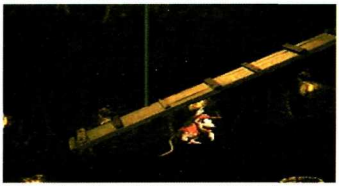
...Oil Drum Alley

3. Sobald du in diesem Raum bist, mußt du die Fässer mit drei gleichen Objekten stoppen. Stoppe alle drei mit einer Banane, und ein Faß wird herunterfallen. Nimm dieses Faß und benutze wenn möglich Diddi, um in die linke Wand zu springen. Jetzt kommst du in den dritten Geheimraum. Hier mußt du Donkey Kong Country buchstabieren, um sechs Extraleben zu bekommen.

4. Um den vierten Geheimraum zu erreichen, mußt du Rambi benutzen, den du in einem Loch neben den Restartpunkt findest. Oder du benutzt ein Ölfaß. Auf jeden Fall mußt du an den Krushas vorbei und die Wand auf der rechten Seite mit einem Ölfaß über dem Kopf einrennen.

Trik Trak Trek

In diesem Level gibt es drei Geheimräume



1. Um in den ersten Geheimraum zu kommen, benutzt du am besten Diddy Kong. Sobald du so weit wie möglich auf der ersten Plattform gegangen bist, mußt du rollen und direkt in das Kanonenfaß springen, um in den Geheimraum zu kommen.

2. Nach dem Restart-Punkt springst du auf die zweite Plattform. Wenn sie beginnt, sich nach unten zu bewegen, springst du auf die Plattform mit den zwei Gegnern. Von hier kannst du genau in das Kanonenfaß und den Geheimraum springen.

3. Der letzte Geheimraum in diesem Level ist unter dem Ausgang. Dazu mußt du dich von der letzten Plattform nach unten fallen lassen. Hier ist wieder ein Kanonenfaß mit dem du in den Bonusraum kommst.

CHEATS

Bonusspiele

Im Intro, wenn Großvater Kong das Grammophone bedient, drückst du schnell Runter, Y, Runter, Runter, Y. Jetzt kommst du in einen Raum mit lauter Tiericons. Wenn du drei der selben Art einsammelst, kommst du in den entsprechenden Bonusraum.

Levelsprung

Nach dem ersten Level kommst du wieder auf die Weltkarte. Gehe zu Ropey Rampage und dann zu Jungle Hijinxs. - sobald Kong auf dem Rückweg ist, drückst du den L und R Knopf und Knopf B auf einmal, wenn Kong die Kurve erreicht.

Fortsetzung folgt...

Das interessiert kein Schwein?

DA SOLLTEN SIE IHR SPARSCHWEIN MAL FRAGEN, DENN BEI DIESEN PREISEN HABEN SIE ECHT SCHWEIN GEHABT!

PC 3,5´´ oder CD-ROM.

DOS- oder Windows-Version erhältlich.

1) Evergreen-Koffer
Zak McKracken, Rock´n´Roll, Masterblazer
PC 3,5´´ HD, 640 KB RAM, Festplatte, EGA, VGA erforderlich.
DM 19.95

2) Lucas-Film-Koffer
Indy - The Last Crusade, Zak McKracken, Maniac Mansion
PC 3,5´´ HD, 640 KB RAM, Festplatte, CGA/ EGA, VGA erforderlich.
DM 29.95

3) ISHAR - Legend of the Fortress
VGA, Unterstützung von AdLib- und SoundBlasterkarten. Ein starkes Rollenspiel.
DM 19.95

4) Spaceward Ho!
Ab 286er, PC 3,5´´ HD, 640 KB RAM, Festplatte, EGA, VGA , SVGA, Maus erforderlich. Die Wirtschaftssimulation im Weltall. Netzwerkfähig.
DM 19.95

ÜBERRASCHUNG!

WENN SIE SICH NICHT ENTSCHEIDEN KÖNNEN...
Unser Überraschungspaket enthält 2-4 Spiele für PC 3, 5´´ und 5,25´´.
DM 39,-

5) Cheat it!
Mit diesem Programm können Sie nahezu jedes Programm lösen. Mehr Energie? Mehr Leben? Kein Problem!
DM 44.95

6) Amberstar
Der ersteTeil der Bernsteintrilogie. Komplexes Rollenspiel von enormer Größe.
DM 19.80

7) Airbus - USA
Flugsimulation; über 240 Flughäfen innerhalb des Gebietes der West- und Nordküste der USA.
DM 39.95

8) 4er-Pack PC-Spiele
KILLING CLOUD, SPORTING TRIANGLES, JACK NICKLAUS GOLF, BETRAYAL
DM 15,-

9) Traders
Strategiespiel der Extraklasse. Spiel und Anleitung in Deutsch.
DM 39.95

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht! Druckfehler vorbehalten.

CD-ROM

SOUND-CD

10) The ultimate Doom Techno
Der ultimative Soundtrack mit packenden Techno-Beats und satten 100 Level zu „id´s neuem Spiel".
DM 29.95

11) DAS SCHWARZE AUGE- Die Schicksalsklinge
Soundtrack-CD.
DM 25,-

12) DAS SCHWARZE AUGE Sternenschweif (o.Abb.)
Soundtrack-CD.
DM 25,-

ZUBEHÖR:

DISKETTENBOX + 10 STCK. 3,5´´DD-DISKETTEN
plus Original PC GAMES-Aufkleber.
DM 10,-

DISKETTENBOX 5,25´´ m. SCHLÜSSEL
für Disketten oder CDs.
DM 10,-

13) Speedball, PC 5, 25´´
Rasantes, gefährliches Spiel mit phantastischen Grafiken.
DM 5,-

UNSERE BESTELL-BEDINGUNGEN:

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken. Bestellt werden kann per Vorkasse (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50) über: COMPUTEC VERLAG, LESERSERVICE, POSTFACH, 90327 NÜRNBERG.

Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nach nahmegebühr) kann auch telefonisch unter 0911 - 64 27 76 3 oder per Fax unter 0911 - 64 26 33 -3 bestellt werden.

Hiermit bestelle ich folgende(n) Artikel:

Stck.	Spiel/Artikel	Preis

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift) Gesamtsumme

COMPUTEC

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

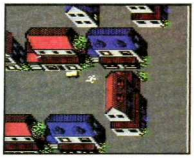
PLZ, Wohnort

A Nightmare on Elm Street

Are You Ready for Freddy?

Kultfigur Freddy Krueger, nun selbst im Fernsehen zu Ehren gekommen, treibt auch auf dem C64 sein Unwesen. Das Abenteuer beginnt in der Elm Street - wo auch sonst. Fünf verschiedene Hauptdarsteller stehen zur Auswahl, von denen jeder mit verschiedenen Eigenschaften ausgestattet ist. Als erstes gilt es, Freddys Haus zu finden, ehe man selbst von Freddy gefunden wird und das Spiel ein vorzeitiges Ende nimmt. Da man in diesem Abschnitt völlig wehrlos ist, muß man schon recht hektisch durch die Straßen rennen. Hat man es endlich geschafft, wendet sich das Blatt. Verschiedene Gegenstände, welche Dir die Aufgabe erleichtern, warten nur darauf, von Dir gefunden zu werden. Zur Auswahl stehen hier Pistolen, Gewehre, Munition, Baseballschläger, Messer, Kettensägen und andere Nettigkeiten. Man braucht auch eine ganze Menge davon, um sich gegen Freddys Helfer durchsetzen zu können. Immer auf der Suche nach dem passenden Schlüssel und noch mehr Munition, erkundet man das ganze Haus, welches sich als erschreckend groß herausstellt. Manchmal bekommt man auch hilfreiche Tips vom Geist Amandas (Freddys Mutter), die offensichtlich ihrem Sohn nicht gerade freundlich gesinnt ist. Bis zum endgültigen Finale dürfte der Joystick schon ernste Abnutzungserscheinungen zeigen. Häufiges Abspeichern erhöht die Überlebenschancen erheblich.

● *Durch den kleinen Bildausschnitt wird die Orientierung auch nicht gerade leichter.*



● *Nur zu oft verläuft man sich in einer Sackgasse. Man kann nur hoffen, daß Freddy jetzt nicht auftaucht*

Die Grafik wird in schicker Vogelperspektive gezeigt und ist eigentlich recht übersichtlich. Die Musik ist anhörbar, und nach einer kurzen Eingewöhnung geht auch die Steuerung flott von der Hand.

Rainer Rosshirt

C64 • Monarch Software • Preis: ca. DM 35,-

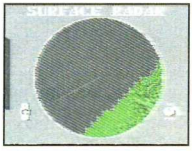
Grafik 70% Sound 65% Fun 72%

U.S.S. John Young

High Seas Drifter

Wessen Traum es schon immer war, einmal ein Kriegsschiff zu befehligen, der sollte sich diese Anschaffung überlegen. Politisch etwas veraltet, geht das Programm davon aus, daß sich die Lage im persischen Golf verschärft. Immer häufiger kommt es zu Konfrontationen zwischen iranischen, irakischen und amerikanischen Einheiten. Als Kapitän des Zerstörers U.S.S. John Young sollst Du den Befehlen der Flottenführung nachkommen - vom Konvoischutz über U-Boot-Jagd bis hin zur Bombardierung von Ölplattformen. Zwar steht modernste Technik zur Verfügung, aber auch der Feind ist gut gerüstet. Ein ausgiebiger Blick in das deutsche Handbuch ist nicht zu vermeiden. Die verschiedenen Waffensysteme und deren Anwendungsbereiche sollten auch unbedingt bekannt sein. Der Umgang mit dem Bordcomputer, dem Gefechtscomputer und dem Kommunikationssatellit sollte ebenso sorgfältig geübt werden. Gar zu leicht kann es vorkommen, daß man ein Schiff, welches man eigentlich beschützen sollte, zu den Fischen schickt. Wer ein flottes Ballerspiel sucht, sollte um dieses Programm einen großen Bogen machen. Strategiefreunde kommen jedoch voll auf ihre Kosten. Die Grafik ist zweckmäßig - gelegentlich aufgelockert durch bunte Bildchen, welche aber kaum hilfreich sind. Der Sound dudelt lustlos vor sich hin. Dafür ist das Spiel erstaunlich komplex und vermag auch längere Zeit vor den Monitor zu fesseln.

● *Der Bordcomputer informiert Euch über den Zustand des gesamten Schiffes.*



● *Torpedoschüsse auf diese Entfernung sind eine Übung für Fortgeschrittene.*

● *Das Radar gibt wichtige Hinweise zum Standort der Gegner - oder auch nicht.*

Rainer Rosshirt

C64 • Magic Bytes • Preis: ca. DM 29,-

Grafik 55% Sound 46% Fun 66%

In eigener Sache

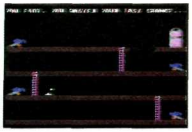
Eben kam die Meldung auf meinen Schreibtisch, daß es etwas kostenlos gibt. Wer eine Demoversion von „Riddles and Stones" (vorgestellt in Ausgabe 2/95) haben möchte, muß dafür nur einen mit DM 3,- frankierten Rückumschlag (Din A5) opfern.

Adresse: Renne Softworks,
Dritte Wendung 9, 23970 Wissmar.

Plus Packet 64

Uralt, aber brauchbar

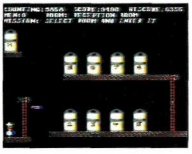
So kann man diese Spielesammlung wohl am besten umschreiben. Bei sechs verschiedenen Spielen sollte wohl für jeden Geschmack das Passende dabei sein. Bei „Bongo" sollst Du in sechs verschiedenen Leveln mit steigendem Schwierigkeitsgrad Diamanten aufsammeln. Allerdings will Dich jede Menge feindliche Sprites daran hindern. Leitern, Trampoline und Rutschbahnen helfen Dir in diesem Jump & Run-Game. Ebenfalls ein uralter Bekannter ist „Galaxy". Mit seinem Raumschiff, das am unteren Bildschirmrand bewegt werden kann, soll man Horden von Aliens mittels gezieltem Beschuß vernichten. Leider halten diese nicht still und besitzen sogar die Frechheit, sich mit Bomben zu wehren. Die drei Bildschirmleben wären schnell aufgebraucht, wenn man nicht für jeweils 70.000 Punkte ein neues erhalten würde. Dieses alberne Spiel war schon in der Kindheit meines Vaters veraltet, macht



● ***Die Grafik kann heutigen Ansprüchen leider nicht mehr genügen. Der Spaß hingegen schon.***

aber seltsamerweise immer noch einen Heidenspaß. Extrem hoher Suchtfaktor! „House of Usher" ist mindestens ebenso alt. Ziel des Spieles ist es, jeden Raum zu betreten, dort eine Aufgabe zu erfüllen und den Ausgang zu erreichen. Pixelgenaue Sprünge sind hier Pflicht. Bei dem Actionspiel „Zaga" sollst Du versuchen, mit einem Hubschrauber durch verschiedene Level zu kommen, wobei Mauern, Schranken und bewegliche Tore doch erheblich stören. Bei „Tom" hilfst Du einem Abenteurer, lebendig durch die Pyramide des Manilo zu gelangen. In sechs Labyrinthen sollen Schlüssel gefunden werden. Natürlich treiben sich auch hier Dutzende feindlicher Sprites herum. Zum Glück haben wir eine Zauberspritze, mit der man die Feinde in hilflose Geister verwandeln kann. Immer noch nicht genug? Für die ruhigeren Gemüter gibt es noch „Grandmaster Chess". Ein Schachspiel, das auch heute noch mithalten kann. Die Wertungen bitte ich als Durchschnitt zu verstehen.

Rainer Rosshirt



● ***Plattformspiele sind zwar Schnee von gestern, erfreuen sich aber immer noch einer gewissen Beliebtheit.***

C64 • Kingsoft • Preis: ca. DM 29,-

Grafik	**40%-55%**
Sound	**42%-53%**
Fun	**55%-60%**

Alle Muster wurden zur Verfügung gestellt von: **Independent Softworks**, Markenhofstr. 22, 79199 Burg am Wald, Tel.: 0 76 61-9 31 11

① **Grandslam Collection**
30 Spiele auf 6 Disketten, z.B.: American Football, Agent Orange, Arena, Black Thunder, Captain Kidd, Chubby Gristle, Core, Dark Empir, u.v.a.
Mit deutscher Anleitung.
DM **24.95**

② **Turtles**
April und Shredder müssen befreit werden! Entscheide Dich welche der gewielten Schildkröten Du steuern möchtest.
Mit deutscher Anleitung.
DM **19.95**

③ **The Big 100**
100 C64-Spiele, z.B.: Flight Simulator, Tennis, Starship, Poker, Mastermind, Super Pinball, Star Fighter, Pinball Arcade, Arcade Baseball u.v.m.!!
DM **19.95**

④ **Ninja 3**
Kunitoki, der böse Shogun, hat sich entschlossen die geistiges Sphäre der Ninja mit seiner Bosheit zu vernichten und nur Du kannst das verhindern!
Mit deutscher Anleitung und Poster!
DM **19.95**

⑤ **Racing Masters**
3 Rennsimulationen auf einmal: FERRARI FORMULA 1, HARD DRIVIN' und ASPAR MASTER GRAND PRIX
DM **24.95**

⑥ **Turbocharge**
Es geht um Waffen- und Drogenschmuggel. Deine Mission führt Dich durch Gefahrenzonen wie Saudi-Arabien, Irak, Thailand und Südafrika...
DM **19.95**

C64 FUN

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

Unsere Bestellbedingungen:
Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken. Bestellt werden kann per Vorkasse (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50) über: Computec Verlag, Leserservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.
Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch telefonisch unter 0911 - 64 27 76 3 oder per Fax unter 0911 - 64 26 33 -3 bestellt werden.

Hiermit bestelle ich folgende(s) Spiel(e)

Stck.	Spiel/Artikel	System	Preis

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift) Gesamtsumme

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Biing! - Sex, Intrigen und Skalpelle

Üppige Krankenh

■ Hersteller: Reline . Preis ca.: DM 130,- ■

Nach dem Auf- und Niedergang des Oil Imperiums läßt Holger Gehrmann in der Klinik die Puppen tanzen. Wer ein kleines, billiges Erotikspielchen à la Reline erwartet, hat weit gefehlt.

Als Chef eines Krankenhauses hast Du die Aufgabe, eine möglichst gewinnbringende Heilanstalt aufzubauen und bis ins kleinste Detail zu kontrollieren. Damit dies nicht so steril abläuft, wie es sich anhört, wurde die gesamte Wirtsschaftssimulation im Comic-Stil aufgebaut. Witzigblöde oder beißend böse, satirische Texte und Kommentare sorgen für den nötigen Spielspaß. Heiße Schwestern mit im wahrsten Sinne des Wortes „herausragenden Fähigkeiten" versüßen nicht nur den bescheuerten Ärzten ihr Dasein, sondern erfreuen optisch auch den angehenden Klinikchef. Nachdem das superbe Intro, eine Space-Opera im Monty Python-Stil mit digitalisierten Soundeffekten und Sprachausgabe, verklungen ist, gelangt man in das eigentliche Spiel, das nur noch sehr, sehr entfernt etwas mit dem Vorspann zu tun hat.

PLAY TIME STAR

Ausdauer gefragt: Die Installation

Jammerte man vor noch einem Jahr schon bei einer Spielgröße von zehn Disks, so hat Magic Bytes uns bei Biing! wirklich mit einer wahren Diskettensintflut eingedeckt. Die ersten Demo-Versionen umfaßten zwischen 20 und 40 Disketten bei einem maximalen HD-Bedarf von 51 MB. Lockere zwei Stunden hatte man allein schon mit der Festplattenfixierung vor sich. Nach mehrmaliger Überarbeitung hinsichtlich Texten, Grafik, Menü-Handling und schnellerem Spielfluß umfaßt die AGA-Vollversion nun immer noch satte 34 MB. Zur Überbrückung des Installationszeit findet man ein nettes „Space Invaders" auf den Magnetscheiben. Empfehlenswert ist jedoch eine Speichererweiterung von mindestens 2 MB RAM, damit man nicht vor einem leeren Bildschirm sitzenbleibt.

Die Geburtswehen eines florierenden Unternehmens!

Die Menüführung wurde vor allem zu Beginn recht einfach und übersichtlich gestaltet, was den Einstieg auch für Genre-Neulinge vereinfacht. Neben der obligatorischen Residenz eines jeden geldgierigen und schleimigen Managers, besitzen wir lediglich ein Personal- und ein Verwaltungsbüro. In jedem der drei Räume können wir durch Anklicken verschiedener Einrichtungsgegenstände in die Untermenüs und Statistiken gelangen. Der örtliche Grundstücksmakler wohnt gleich gegenüber, und so erwerben wir einige Parzellen zur Planung und Fertigstellung der gewünschten Praxiszimmer. Vorerst beschränkt man sich vorwiegend auf eine Empfangshalle mit einem Behandlungsraum. Wenn der Rubel erst einmal rollt, kann von der Zahnmedizin bis zur Folterkammer, vom Materiallager bis hin zum Golf- oder Clubraum großzügig ausgebaut werden. Jede neue Abteilung bringt zusätzliche Handlungsmöglichkeiten. Einstweilen sind auch die ersten Reaktionen auf unsere Stellenausschreibungen eingegangen. Sorgsam wird bei den Bewerberinnen nach der Oberweite selektiert, bei den männlichen Kollegen nach Volumen des Wasserkopfes. Die Bezahlung erfolgt stilgerecht in „Lümmeln", und nachdem die Arbeitsplätze auf den Stationen besetzt sind, fehlen eigentlich nur noch unsere Opfer - die Patienten..

Die Gesundheitsreform!

Damit der Laden läuft, müssen wir nach und nach alle anfallenden Aufgaben übernehmen. Man versucht, sein unfähiges Personal zu schulen - zumin-

Gnadenloser Wettbewerb zwischen den Krankenanstalten

Nennt man eine Garage sein eigen, so darf man sich beim örtlichen Schrott- bzw. Gebrauchtwagenhändler ein entsprechendes Geschoß besorgen. Eine krankengerechte Ausstattung ist dabei weit weniger von Bedeutung als viel PS unter der Haube. Schließlich soll man damit an den öffentlichen Ausscheidungsrennen für Unfallopfer teilnehmen.

aus-Kost

● ***Hat man - was anfänglich schnell geschehen kann - sein Startkapital durchgebracht, räumt die Stadtreinigung die Überreste beiseite (oben).***

dest wie man Patienten am kräftigsten abkassiert. In der Verwaltung jongliert man mit der krankenhausspezifischen Ausstattung: Ein Knopf für die Bluse der Krankenschwester hier, ein Stemmeisen für den Zahnarzt dort, ja selbst die Auslastung der Krankenbetten kann man über hauseigene Schlägertrupps steuern. Mit einem zum Krankentransporter umgerüsteten Gebrauchtwagen fährt man Wettrennen gegen andere Kliniken zum nächsten Unfallort. Verzweifelt warten inzwischen schon wieder viele Neuankömmlinge, die teils

VIEWPOINT

Mit Bling! ist Holger Gehrmann nach langer Abstinenz wieder ein Geniestreich gelungen: Eine Wirtschaftssimulation, die vielseitig aufregend, fesselnd und amüsant ist, ohne daß man vorher ein 100-seitiges Handbuch studiert haben muß.

Oliver Preißner

Die Herren von der Patienten-Front

Der Behandlungsraum ist Grundausstattung jeder Praxis, da sich auch in dem Bereich Allgemeinmedizin anständig Kohle scheffeln läßt.

Die Zahnstation - Wenn die Patientin schreit und jammert, sich krampfhaft an die Lehne klammert, dann ist der Dentist schier verzückt, ihm ist ein Meisterstück geglückt.

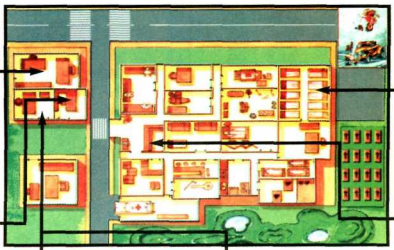
Die Neurologie - Jemand der hier hereinkommt, geht selten vernünftiger wieder hinaus. Selbst der Onkel Doktor hat hier 'nen Schuß - jedenfalls beinahe.

Der Operations-Saal - Eine Vollnarkose wäre vor dieser Operation sicherlich angebracht. Sollte man vorsichtshalber prüfen, ob man schon in der Pathologie angemeldet wurde?

Die Folterkammer - Glanzstück einer komplett eingerichteten Klinik. Hier darf der Patient nach Herzenslust gequält werden, bevor er in die Klapsmühle gebracht wird.

Die Verwaltung und andere sinnvolle Einrichtungen

Das Chefbüro - Der Big Boss ist standesgemäß vorwiegend mit dem Zählen der Moneten beschäftigt und nur zufrieden, wenn die Kasse stimmt.

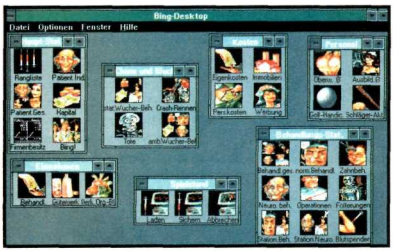


Wenn man die Übersicht im Spiel verliert, kann leicht das **Krankenzimmer** überquellen.

Vom Topflappen bis hin zum Krankenwagen ist von der netten Lady alles zu bekommen.

Das Personalbüro - Aussagefähige Bewerbungen richten Sie bitte an diese Adresse... Jeder der Wandzettel führt darüber hinaus in ein weiteres Untermenü.

Die Anmeldung - Wer nicht völlig am Ende ist, sollte lieber das Weite suchen.



● *Vom Chefbüro aus können alle statistischen Auswertungen übersichtlich abgerufen werden (oben).*

● *In Biing! braucht man als Arzt kein Staatsexamen mehr.*

auch durch unsere letzte Werbekampangne „Wir haben die Schwestern mit der tollsten Ausstattung" angelockt wurden, auf ihre Behandlung. Krankenkarteien geben Auskunft über das Befinden unserer Schützlinge. Kommt Frau X in die Neurologie oder Herr Y auf die Intensivstation? Was empfiehlt sich nach einem etwaigen versehentlichen Ableben des Patienten? Gelegentlich kann man hier schon den Blick für das momentan Wichtigste verlieren. Glücklicherweise wurde ein Erste-Hilfe-Kasten eingebaut, der uns auf dem laufenden hält und stets informiert, was dringend erledigt werden muß.

Wie krank darf ein Krankenhaus sein?

Unter der Regie von Holger Gehrmann und Fate - Gates of Dawn-Produzent Olaf Patzenhauer entstand nicht nur eine detailreiche Wirtschaftssimulation, die ständig das reale Krankenwesen auf die Schippe nimmt. Erstmalig wurde ein extrem sexistisches Spiel mit einer auf die Dauer fesselnden Spieltiefe verbunden. Weiterhin schlägt der Platzbedarf auf der Festplatte alles bisher Dagewesene. Knapp 40 Disketten gilt es zu installieren, wobei für die AGA-Version 34 MB HD-Speicher verbraten werden und für die Standard-Version etwa 20 MB genügen.

Dementsprechend opulent sind auch die Grafiken und die Geräuschkulisse ausgefallen. Jeder Raum bietet einprägsame, nackte Tatsachen in flimmer-

Aus der Neurologie der Schöpfer

Ein halbes Jahrzehnt ist vergangen, seitdem Holger Gehrmann mit der begnadeten Wirtschaftssimulation Oil Imperium ein neues Spiel-Genre mitbegründete. Als Chef von Reline sorgte er danach allerdings weniger für Furore.

An seiner Seite steht Olaf Patzenhauer, der seit dem Rollenspiel Fate - Gates of Dawn ebenfalls zur deutschen Spiele-Elite gehört.

Celal Kandemiroglu

Organ Kandemiroglu

Mit der sexistischen Gestaltung der Texte und Bilder wurden eigens zwei „Fachmänner" betraut.

Karl-Heinz Teichmann

Ralf Kleinegräber

Die Investition in Unmengen von Bytes hat sich jedenfalls gelohnt, meint auch Ralf Kleinegräber, der die Vermarktung über Magic Bytes übernimmt.

● ***Der erste Abstecher auf dem Weg zum Erfolg führt über das Maklerbüro. Zuerst sollte man Gebäude und Parzellen nur anmieten, um nicht unnötig Geld zu verbrauchen.***

● ***Die Pathologie: Dem Kollegen macht seine Arbeit noch wirklichen Spaß.***

freier HiRes-Qualität. Im Behandlungsraum studiert der Doktor lieber die rückseitige Anatomie seiner Sprechstundenhilfe, als sich mit Patienten zu befassen. Höhnisches Lachen und masochistische Lustschreie klingen aus dem Zimmer des Zahnarztes, untermalt vom schrillen, eindringlichen Pfeifen des Bohrers. In der Pathologie wird unter lustigem Summen eine Leiche liebevoll zerlegt, und im OP-Saal scheinbar sogar ein Gast zersägt. Sicherlich ein Grund für so manchen, Biing! als geschmacklos abzustempeln. Nicht umsonst jedoch versuchte Reline, die gesamte Handlung derart übertrieben und ausgeflippt in Szene zu setzen. Vielmehr nimmt man dem Spiel bewußt den biederen Ernst und zaubert mit - zugegebenermaßen - derben Gags auch dem verbissensten Simulations-Freak ein Lachen in die Mundwinkel. Da ja nur selten ein männliches Wesen an weiblichen Entblößungen vorbeischauen kann, könnten durch Biing! vielleicht sogar bisherige Shoot ´em Up- und Action-Süchtige nachhaltig von komplexeren Spielen begeistert werden. Guter Geschmack hin oder her: Wenn Ihr mit den optischen Ergüssen leben könnt und die notwendigen Hardware-Voraussetzungen habt, dann holt Euch das Spiel, denn inhaltlich ist Biing! erste Sahne.

Oliver Preißner

PLAY TIME STAR

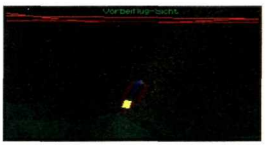
Subwar 2050

Söldner der Tiefsee

■ Hersteller: MicroProse. Preis ca.: DM 90,- ■

Über den Wolken mag die Freiheit zwar grenzenlos sein, aber auch das Reich der Fische hat viel zu bieten. Laßt Euch mit Subwar 2050 über den Meeresboden tragen.

● *Einsatzbesprechungen, U-Boot-Bewaffnung und Optionen erfolgen von der Befehlszentrale aus.*



● *Das rote Gitternetz dient zur Orientierung in der Tiefe.*

Zwar genießen die Produkte aus dem Hause MicroProse den Ruf, recht wirklichkeitsgetreue Simulationen zu sein, nichtsdestotrotz haben sich aber diesmal die findigen Köpfe der renommierten Softwareschmiede etwas Neues, nicht so Realitätsnahes ausgedacht. Außer dem Unterwasserszenario hat das futuristische Subwar 2050 mit herkömmlichen U-Boot-Simulationen wie dem Klassiker 688 Attack Sub nur wenig gemein.

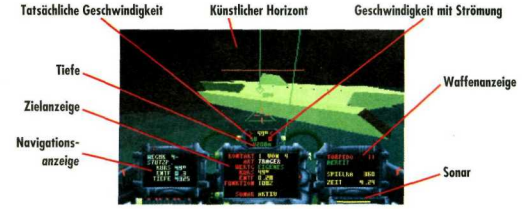
Wir schreiben das Jahr 2050. Kriege zwischen den Nationen sind mittlerweile selten geworden. Die Wirtschaft blüht und der Meeresboden als reiches Abbaugebiet unterschiedlichster Bodenschätze ist voll erschlossen. Die dabei erzielten, riesigen Profite machten die Konzerne des Unterwasser-Abbaus zu den stärksten Wirtschaftsmächten der Erde. Immer häufiger aufflammende Konflikte zwischen diesen Firmen ließen kleine Privatkriege zur Tagesordnung werden. Ein Heer von Söldnern bot sich an, mittels Verteidigungs-U-Booten die eigenen, submaritimen Besitztümer zu schützen. Jetzt ist es an Euch, als Söldner in der eisigen Tiefe der Ozeane Eure Haut zu riskieren.

Starke Ähnlichkeiten mit einer Flugsimulation

Um sich etwas einzugewöhnen, ist es nützlich, zuerst einmal die speziell angebotenen Übungs-

Der Arbeitsplatz eines Tiefsee-Söldners

Diesem äußerst funktionellen Cockpit zur Steuerung Eures U-Bootes verdankt Subwar 2050 seine sehr gute Spielbarkeit.



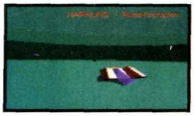
● ***Nach dem Einschalten des Sonars werden alle erfaßten Schiffe mit einem Code markiert.***

einsätze durchzuspielen und grundlegende Funktionen auszuprobieren. Euer Arbeitsplatz, die Cockpits von vier verschiedenen U-Boot-Typen (Forschungs-, Aufklärungs- und Kampfschiffe), ähnelt sehr jenen von Flugsimulatoren, und die Steuerung von Richtung, Schub und Waffensystem läßt viele Parallelen erkennen. Was Wunder, wenn man das Gefühl nicht los wird, fast wie in einem Jet leicht und schnell über den Meeresboden hinwegzudüsen. Die unkomplizierte Spielsteuerung hat man bald im Griff, alle wesentlichen Informationen sind auf den Cockpitanzeigen ständig sichtbar oder einschaltbar und nötige Zusatzfunktionen über wenige Tastenkombinationen einfach abzurufen. Die Navigation erfolgt größtenteils über Wegmarken, deren Koordinaten man nur als Kurs einzustellen braucht. Als Waffen stehen anfangs Raketen zum direkten Feuern nach Visier und Torpedos zur Verfügung, die sich je nach Einstellung auf den nächsten oder einen vorgewählten Sonarkontakt stürzen.

Besondere Gefechtstaktiken Unterwasser

Apropos Sonar: Mit diesem „Ping" (aktives Sonar) und seinen Echos könnt Ihr Euch sehr gut orientieren und alle Objekte in der Umgebung identifizieren. Aber Vorsicht! Mit diesem „lauten" Herumtasten verratet Ihr leider auch Eure eigene Position. Bei feindlicher Bedrohung ist es deshalb sicherer, einfach nur mit einem Unterwassermikrophon (passives Sonar) nach Geräuschen von Wasserwirbeln oder Antriebsschrauben zu lauschen. Überhaupt ist angewandte Kampftaktik der wichtigste Garant für einen Erfolg. Beachtet die verschiedenen Thermalschichten im Wasser, welche durch rote und grüne Gitter markiert sind, denn wenn sich zwischen Euch und Eurem Gegner eine dieser Schichten befindet, seid Ihr für ihn unsichtbar. Hat er Euch trotzdem entdeckt und ins Visier genommen, so könnt Ihr Köder zur Ablenkung auswerfen oder bei starker Beschädigung mit einer Schleuderkapsel aussteigen. Außerdem steht ein Flügelmann allzeit bereit, Deckung zu geben und Angriffe zu unterstützen. Weitere Manöver lehrt das deutsche Handbuch, welches auch einiges über die Geschichte der U-Boote zu erzählen weiß. Schauplätze sind die Antarktis, der Atlantik, das Südchinesische Meer und die Japanische See. Die Vektorgrafik des Geländes und der Objekte ist flüssig, wenn auch nicht allzu detailreich. Der meistenteils aus Sonar- und Schraubengeräuschen bestehende Sound setzt die beklemmende Vorstellung, sich, nur von einer Blechhaut geschützt, Tausende von Metern unter dem Meeresspiegel zu befinden, gut in Szene.

● ***Diese zoombare Karte Eures Einsatzgebietes zeigt alle Sonarkontakte.***



● ***Mehr Übersicht habt Ihr ohne Cockpit.***

VIEWPOINT

Diese ungewöhnliche Umsetzung eines U-Bootes kann voll überzeugen. Dem Spielspaß ist die actionorientierte Steuerung sehr zugutegekommen, vor allem, da die Komplexität der Simulation keineswegs darunter leidet. MicroProse gebührt Anerkennung für diese clevere Idee. Lediglich in grafischer Hinsicht stößt der Amiga hier an seine Grenzen.

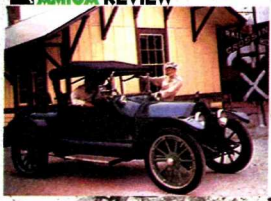
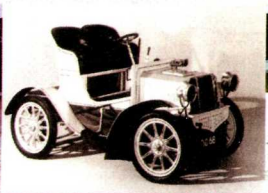
Ingolf Held

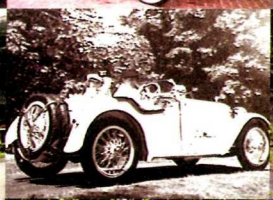
Ingolf Held

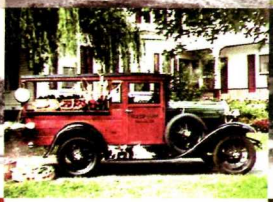
INFO BITS

Simulation,
2 Disketten,
HD-Unterstützung,
2. Laufwerk wird unterstützt,
Tastatur,
Maus,
Joystick

GRAFIK 080
SOUND 075
FUN
084

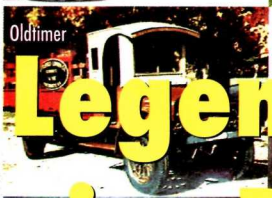
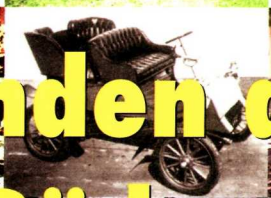



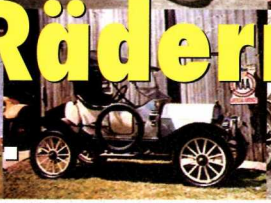
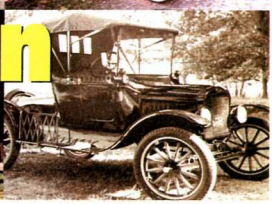




Oldtimer

Legenden auf vier Rädern

■ Hersteller: Max Design - Preis ca.: DM 90,- ■

● *Mit diesem Design werden Eure Automobile die Welt erobern.*

● *Auf dieser Landkarte könnt Ihr sehen, wie viele Filialen Ihr bereits besitzt.*

Fast jeder hat eins, fast jeder braucht eins, und wehe, es streikt einmal - das Auto. Entwerft und baut einen Traum aus Urgroßvaters Tagen und macht dann eine richtige Probefahrt. Oldtimer macht´s möglich.

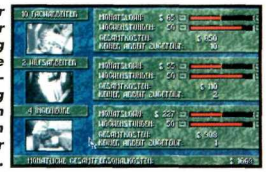
Mehr als 100 Jahre sind seit der geschichtsträchtigen Erfindung zweier Herren namens Carl Benz und Gottlieb Daimler vergangen, und ihre Schöpfung hat wie kaum eine andere unsere Zeit beeinflußt. Zum Symbol für Fortschritt und Wohlstand, ja zum Symbol des 20. Jahrhunderts ist es geworden und zu einem der Wahrzeichen unseres Landes für den Rest der Welt - das Automobil.

Max Design versetzt uns ins Jahr 1886, die Geburtsstunde des geliebten, vierrädrigen Gefährten, und macht es uns zur Aufgabe, die folgenden Jahre bis zur Wirtschaftskrise 1929 zum Aufbau des erfolgreichsten Automobilkonzerns der Welt zu nutzen. Als frischgebackener Unternehmer sind Eure Mittel anfangs nur bescheiden, und mit einem Büro, einer Lagerhalle und 300.000 Mark Startkapital schnell aufgezählt. Außerdem steht ein Fabrikgelände mit Gleisanschluß zur Verfügung, auf das man im Stil von SimCity Gebäude für Gebäude sein Werk errichten kann.

Selbsterfundene „Oldtimer" kann man gleich probefahren

Dreh- und Angelpunkt Eures Arbeitstages ist das Büro. Von hier aus kann man Personalfragen klären, Bilanzen einsehen, das Vertriebsnetz kontrollieren oder zum Werksgelände wechseln. Anfangs sollte man seine Ziele etwas niedriger ansetzen und nicht gleich in Visionen verfallen. Vom Lagerverwalter lassen wir Angebote für einen 5 PS starken Motor, eine Kleinwagenkarosserie und ein Verdeck einholen. Um aus diesen Einzelteilen einen Prototypen zu entwickeln, benötigen wir eine Forschungsabteilung, deren Räumlichkeiten unser erstes Bauvorhaben darstellen. Nett anzusehen sind dabei die um den Rohbau wuselnden Männchen. Das gesamte Spiel läuft im Rundensystem ab und nach Fertigstellung des Gebäudes bespricht man mit den Technikern den Plan für das erste Automobil. Bevor das jedoch in die Serienproduktion gehen kann, sind ausführliche Tests vorzunehmen. In der Möglichkeit einer Probefahrt unterscheidet sich Oldtimer wohltuend von Konkurrenz-

● *Hier werdet Ihr nicht nur über die Auslastung Eurer Abeitskräfte informiert, sondern gleichzeitig auch durch einen Kurzfilm in jedem der drei Fenster unterhalten.*



● *So sieht der nicht ganz ernstgemeinte Ausweg für Euch aus, falls Ihr unterlegen seid.*

● ***Sobald wie möglich solltet Ihr damit beginnen, von der Forschungsabteilung Prototypen bauen zu lassen.***

● ***Auf Eurem Schreibtisch liegt Euer Bilanzbuch, mit dem Ihr den Überblick über Eure Geschäfte behaltet.***

produkten wie Rüsselsheim. Einerseits erhalten wir so Aufschluß über Geschwindigkeit, Bremsvermögen und Straßenverhalten unseres Vehikels, andererseits ist es eine Mordsgaudi, am Lenkrad einer alten Kiste über Feld und Wiesen zu poltern. Obwohl Bestandteil einer Wirtschaftssimulation, wurde der Fahrteil gut umgesetzt, Handling und Scrolling stimmen und verleihen Oldtimer eine sehr unterhaltsame Note.

Mit dem ersten Erfolg fängt der Spaß erst an

Ist die Fahrt zu unserer Zufriedenheit verlaufen, kann dieses erste Modell auf einem Fließband in unserer Fertigungshalle in Produktion gehen. Dafür benötigt werden allerdings einige Arbeitskräfte, deren Einstellung aber nach einem kurzen Gespräch mit dem Personalchef erledigt wird. Nun ist lediglich noch eine klitzekleine Kleinigkeit zu bedenken: Automobile müssen auch verkauft werden! Der Verkaufspreis sollte eine entsprechende Verdienstspanne enthalten und die Händler wollen auch nicht leer, d.h. ohne Rabatt, ausgehen. Unter anderem ist Zeitschriftenwerbung ein gutes Mittel für Publicity, und das Budget dafür darf nicht zu knapp bemessen sein. Wird der erste Gewinn dann in der Bilanz sichtbar, sollte man sich aber keineswegs auf den Lorbeeren des ersten Erfolgs ausruhen. Intensive Forschungen und Weiterentwicklungen sind unabdingbar, um mit der Konkurrenz Schritt zu halten. Wünschenswert ist z. B. eine größere Modellpalette mit luxuriöseren Autos für zahlungskräftige Kunden, bessere Ausstattungen und Neuerungen wie Elektrostarter. Die Ingenieure der Forschungsabteilung sorgen auf unsere Anweisung hin schon bald für ein reichliches Repertoire an Ausstattungen und Motoren. Indikator unseres Erfolgs ist nicht nur das Konto, sondern ebenso die alljährliche Verleihung des Titels „Automobilhersteller des Jahres". Leider bleibt uns durch unsere Investitionen und Expansionsvorhaben ein Weg zur Bank nicht erspart. Kredite sind zwar nicht schwer zu bekommen, aber 14% Zinsen sind auch kein Geschenk. Ärger mit diesem verhandlungsstarken Bankmenschen erspart man sich vor allem mit der rechtzeitigen Absprache von Kontoüberziehungskrediten.

VIEWPOINT

Viele kleine Animationen und eine gelegentliche Testfahrt ließen die Motivation kaum nachlassen. Oldtimer ist für mich eine erste Adresse unter den Simulationen rund um das Goldene Kalb vieler Bundesbürger.

Ingolf Held

● ***Irgendwann wird Euch der Gang zu diesem Herrn nicht erspart bleiben: er bietet Euch einen Kredit an.***

Abwechslungsreiche Präsentation der Automobilgeschichte

Versäumen sollte man auch nicht die Vorratshaltung wichtiger Ersatzteile, denn geschichtliche Ereignisse haben Einfluß auf das Spiel und führen zu gelegentlichen Lieferschwierigkeiten.

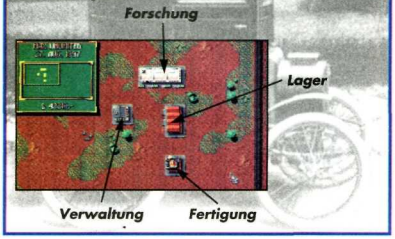
● ***Solche Freuden werden Euch im harten Automobilgeschäft nur selten beschieden sein.***

Alle Menüs sind durchdacht und dem Gameplay sehr förderlich, wenngleich ohne HD-Installation häufige Diskettenwechsel nötig sind. Bedauerlich ist, daß die Möglichkeit des Probefahrens eines Prototyps nur Besitzern eines Rechners mit AGA-Chipsatz offensteht. Dafür verdient das exklusive Handbuch Lob für eine gründlich Recherche über die Geschichte des Automobils, welche auch im Spiel mit vielen realistischen Grafiken und Fahrzeugdaten für Freude sorgt. Die Summe liebevoller Details läßt ein stimmungsreiches, empfehlenswertes Spiel entstehen.

Ingolf Held

Aller Anfang ist schwer

So oder ähnlich mag Henry Ford mit seinem ersten Fließband auch angefangen haben. Der erste Schritt zur Weltspitze ist damit schon getan.



INFO BITS

Wirtschaftssimulation
1 - 2 Spieler
Festplatte unterstützt
2. Laufwerk unterstützt
Steuerung: Maus, Tastatur
Besonderheiten: integrierte Fahrsimulation auf Amigas mit AGA-Chipsatz.

GRAFIK 085
SOUND 085
FUN 085

Tel. 089/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

IBM/PC

Age of the Deep	DV	85.00
Across the Rhine	DV	89.00
Addin	DA	59.00
Alone in the Dark 2	DV	85.00
Armored Fist	DV	89.00
Aufstand der Dinge	DV	49.90
Bad Day	DV	69.90
Battle Isle 2	DV	79.00
Beulebrec	DV	**79.00**
Big Cat	DA	69.90
Blackout	DA	85.00
Blade Runner	DA	79.90
Bundesliga Manager 3	DA	79.90
Burn 13	DA	79.90
Cannon Fodder 2	DA	59.00
Cardiaxx Disaster	DV	79.00
Colonization	**DV**	**88.00**
Die schwarze Auge 2 Speech	DV	39.00
Die schwarze Auge 2	DV	79.00
Death or Glory	DV	79.00
Alien 3	DV	69.00
Desert Strike	DV	69.00
Dune 2 Dyboide	DV	79.00
Dragonsphere	DA	79.90
Dark Seed	DV	89.00
Dino 2 (Ist Encounters)	DA	79.90
Ideen des Tarzans	DV	75.00
PC Football Pro 95	DV	79.90
F2 B Lute	DV	85.00
Duke of Glory	DV	85.00
Elite Soccer	DV	69.00
Flight Sim. 5.0 Japan	DV	79.90
Flight Simulator 5.0	DV	79.90
Grand Prix	DA	79.90
Gunship 2000	DA	39.00
Indian 4A-50	DV	69.00
Indian Jones 4	DV	49.00
Indianapolis 500	DV	45.00
Iron 3	DV	69.00
Jungle Strike	DV	79.00
Kid 3D 3	DV	49.00
Kingdoms of Germany	DV	69.00
Lemmings 3	DV	69.00
Lion King	DV	49.00
Lufbrung	DV	79.00
Lords of Midnight	DV	79.00
Luther Manfiblad 3. Soccer	DV	69.00
Master of Magic	**DV**	**89.00**
Mers Machines	DA	59.00
Monkey Island 2	DV	69.00
NFL 95 (usa)	DA	59.00
Nescar Racing	**DA**	**75.00**
Outpost	**DV**	**67.00**
Patrizierjahrend	DA	74.00
Pinball Dreams	DA	59.00
Pinball Illusions	DA	79.00
Pizza Connection	DV	79.00
Planet	DV	79.00
Police Quest 4	DV	66.00
Powerdrive	DA	59.00
Powerslide	DV	85.00
Prince of Persia 2	DV	35.00
Quarantine	DA	79.00
Quake Pulse	DV	69.00
Quest for Glory 4	DV	66.00
Railroad Tycoon Deluxe	**DA**	**39.00**
Robinson's Challenge	DV	59.00
Rules 92 PC	DV	59.00
SSN-21 Seawolf	DV	75.00
Sim Ant	DV	89.00
Sensible Golf	DV	69.00
Shadowlands	DA	58.00
Shanghai 3 (usa)	DV	79.00
Sim 2 Dyboide	DV	79.00
Sim City 2000 Deluxe	DV	39.00
Sim City 2000 (Win)	DV	89.00
Sim City 2000	DV	85.00
Sim Copter	DV	69.00
Sim Life	DV	25.00
Space Invader	DV	25.00
Space Simulator 1.0	DV	89.00
Star Crusader	DV	79.00
Star Crusader Spec. & Data	DV	25.00
Star Crusader+Speech&Data	**DV**	**99.00**
Starlord	DA	49.00
Subwar 2950 & Data	DV	59.00
System Shock	DV	79.00
T.F.X.	DV	79.90
Tagan (usb)	DA	59.90
Tales & Trolls - Pinball	DV	62.00
Tank Patrol	DV	74.00
Tip Tipper	DV	89.00
Tip Tipper Deutsch	DV	39.00
Transport Tycoon	DV	88.00
Twilight 2000	DV	79.00
Universal Solution	DV	69.00
Virtuoso	DV	75.00
WWI 1 Weltkriegsmix	DV	25.00
WWI 2 Gorgonen Rampage	DV	25.00
Warlords 2	DV	79.00
Wing Commander Armada	DA	69.00
Yoshiins	DA	66.00
Zeppelin	DA	59.00

IBM/PC-Zubehör

3-Bu Maxtiner Ind. 2 Spieler	DA	799.00
Action Replay Pro PC	dt	149.00
Commander Joystick SV-207	DV	45.00
Joyn Analog Pro	DV	89.00
Gravis Gamepad		**49.00**

Gravis Joystick schwarz
High Speed Gamepad SV-211 DV 36.00
Optic Joystick SV-255 DV 69.00
Optic Trackstick SV-208 DV 89.00
Radar Joystick SV-204 DV 22.00
Throttmaster Flight 159.00
Top Star Joystick SV-227 DV 36.00
Trackstick Joystick SV-204 DV 64.00

IBM CD-ROM

11th Hour	**DA**	**94.00**
Arm of the Deep	DV	89.00
Alone in the Dark 3	**DV**	**84.00**
Armored Fist	DV	89.00
Armoured Assaulin	DA	89.00
Battle Isle 2	DV	79.00
Battle Isle 2 Data 1	DV	49.00
Battle Isle 2 & Data 1	DV	89.00
Blackjrop	**DV**	**89.00**
Chicago Complication	DV	79.00
Bloodnet	DA	85.00
Burntop 13	DA	79.00
Cardiaxx	DA	79.00
Chaos Control	DV	89.00
Civilization Kolumbus	DV	85.00
Civil & Railroad Ty. Delu.	DA	66.00
Colonization	DV	89.00
Colonization & Civil.	DV	99.00
Comanche & Mission 1+2	DV	99.00
Command & Conquer	DV	94.00
Corridor 7	DA	39.00
Creature Shock	DV	89.00
Cyber Patrol	DV	85.00
Cyberia	DV	79.00
Cyberwar	DA	99.00
Dark Forces	DV	89.00
Die Schwarze Auge 2	DV	79.90
Desert Strike	DV	69.00
Doom 2 Utilities (2 CD's)	DV	49.00
Down Wind	DV	59.00
Dark Sage	DV	89.00
Dyboide	DV	79.00
Elite 2	**DA**	**39.00**
Elite 2 (1st Encounters)	DA	79.90
F14 Fleet Defender Gold	DA	79.90
TPC Baseball 95	DV	79.00
PC Football Pro 95	DV	79.90
PST O Lan	DA	85.00
Fifa Soccer	DV	79.00
Flight o.1.Amazon Queen	DV	84.00
Hell	**DV**	**79.00**
Horde	DA	85.00
Hillsmooth Saga	DV	79.00
Incredible Machine 2	DV	69.00
Infernia	DV	79.00
International Tennis Open	DV	79.00
Iron Assault	DA	64.00
Journeyman Project	DV	79.00
Joy of Sex	DV	74.00
Jungle Strike	DV	79.00
Kawasaki Super Bikes	DA	79.00
Kings Quest 7	DV	79.00
Kings Quest 7 komplett.	**DV**	**89.00**
Kyrandia 3	**DV**	**85.00**
Larry Collection (1-5)	DV	85.00
Lemmings 3	DV	79.00
Little Big Adventure	DV	89.00
Look Runner	DV	79.00
Lords of Midnight	**DV**	**79.00**
Lost Eden	DV	79.90
Magic Carpet	**DV**	**89.00**
Mortal Kombat 2	DA	79.90
Myst	DA	89.00
Mystic Midway	DV	44.00
NHL Hockey 95	DA	79.00
Nascar Racing	DA	79.00
Nightmarish	**DV**	**89.00**
Nirvanium	DA	64.00
Operation	DA	79.00
Over Tribe	DV	119.00
Outpost	DV	79.00
PGA Tour Golf (USA)	DA	89.00
Panzergeneral	DA	79.00
Pirates Gold, E-15, Grand Prix	DA	69.00
Pirates Gold	DA	39.00
Power Inc. Datadisk	DV	79.00
Powerslide	DA	85.00
Prince Interactive	DV	79.00
Prinzessin & Sirtlos Cam.	DA	85.00
Quarantine	DA	79.00
Quest for Glory 4	DV	79.00
Quest for Knowledge	DV	69.00
Rebel Assault	DV	88.00
Return to Krynoold	DV	79.00
Rise of the Robots	DV	89.00
SSN-21 Seawolf	DV	79.00
Super von Hiemom	DV	54.00
Sim & Mon	DV	89.00
Sensible World o. Soccer	DV	69.00
Simon the Sorcerer	DV	85.00
Space Ace	DV	79.00
Space Pirates	DV	79.00
Spaceship Warlock	DV	79.00
Star Crusader Data Disk	DV	35.00
Star Crusader Spec. Data	**DV**	**105.00**
Star Trek: Next Generation	DV	89.00
Subwar 2050 & Mission Disk	DA	79.00
Supercarts	DA	99.00
Syndicate Wars	DV	89.00
Tangos (usb)	DA	79.90
Test Commander	DV	79.00
Thomas Park	DV	79.00
Transport Tycoon	DV	89.00
US Navy Fighters	DV	79.00
Ultimate Football	DV	89.00
Under a Killing Moon	**DV**	**109.00**
Vid Grid	DV	55.00
Virtuoso	DV	89.00
Who Shot Johnny Rock ?	DV	88.00
Wild Blue Yonder	DA	69.00
Wing Commander 3	**DV**	**79.00**
Wing Commander Armada	DA	79.90
Wing Commander I & 2 Del.	DA	79.90
Wings of Glory Exh.	**DV**	**85.00**
Woodruff	DV	79.00
Zeppelin	DA	79.00

SUPER NINTENDO

Adventure Island 2	**dt**	**109.00**
Air Cavalry	dt	99.00
Al Unser Junior	dt	134.00
Animaniacs	dt	125.00
Battle Clash: Shot up & Jam	dt	109.00
Batman and Robin	dt	129.00
Beauty and the Beast	dt	109.00
Best Wave from Mars	dt	109.00
Blackhawk	**dt**	**109.00**
Bomberman 2	**dt**	**109.00**
Brutal - Paws of Fury	dt	99.00
Cannon Fodder	dt	109.00
Carrier Aces	dt	109.00
Clay Mates	dt	99.00
Crazy Chase	**dt**	**109.00**
Demolition Man	dt	109.00
Demons Crest	dt	129.00
Desert Fighter	dt	119.00
Dino Dini Soccer	dt	99.00
Donkey Kong Country		139.00
Donkey Kong Country & Spieleberatter	**dt**	**159.00**
Double Dragon 5	dt	109.00
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Dragoone	dt	99.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	**dt**	**124.00**
Equinox	dt	99.00
F1 Pole Position 2	dt	109.00
Fatal der Mumienmacher	dt	109.00
Fifa Soccer 95	dt	129.00
Final Fantasy 3	**us**	**149.00**
Firemen	dt	119.00
Flashback	dt	109.00
Ghoul Patrol	dt	109.00
Gunfort	dt	109.00
Harrier	dt	119.00
Hagane	dt	129.00
Illusions of Gaia	**us**	**149.00**
Incredible Hulk	dt	134.00
Indiana Jones	dt	109.00
Int. Superstar Soccer	DV	119.00
Jurassic Park 2	dt	109.00
Jim & Max 3	**dt**	**99.00**
Jordan Adventure	dt	99.00
Jungle Strike	**dt**	**109.00**
Jurassic Park 2	dt	119.00
Kick Off 3	dt	109.00
Legend	dt	109.00
Lemmings 2	dt	119.00
Lion King (24 Meg)	**dt**	**124.00**
Looney Tunes ACME	DV	137.00
Lord of the Kings	**dt**	**109.00**
Luther Manfiblad	dt	109.00
Maze Ambrosia Racing	dt	109.00
Mario's Super Picross	dt	109.00
Mega Man	dt	109.00
Mickey Mouse	**dt**	**99.00**
Mickey's Challenge	dt	129.00
Mortal Kombat	dt	69.00
Might & Magic 2 dt.Texte	dt	99.00
Mighty Max	dt	99.00
Mr. Nutz	dt	109.00
NBA Jam Tournament	**dt**	**139.00**
NBA Live 95	dt	129.00
NFL Quarterback Club 95	dt	139.00
NHLPA Hockey '95	**dt**	**119.00**
Newman-Haas Indy Car	dt	129.00
Northern Shaolin Sok	dt	129.00
Pac Man 2	dt	109.00
Pac Man 3 Time	dt	134.00
Pagan Shadow	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pinball Fantasies	dt	99.00
Pinkie	dt	99.00
Pirates o.t.Dark Water	dt	129.00
Pitfall	dt	69.00
Prehistorik	dt	109.00
Punch Out!	**dt**	**99.00**
Rise of the Robots	**dt**	**99.00**
Robocop vs. Terminator	dt	109.00
Rocket Knight Adv.	dt	109.00
Schlimmi (dt. Text)	dt	109.00
Schwarzenegger	dt	117.00
Sensport DSV	dt	109.00
Secret of Mana-dt.Text	**dt**	**109.00**
Shadow	dt	109.00
Shaq-Fu	dt	109.00
Sink or Swim	dt	109.00
Stun Master (24 Meg)	dt	129.00
Super Bowl	dt	109.00
Sparkster	**dt**	**129.00**
Super Aleste (3V)	dt	109.00
Star Flight Academy	dt	109.00
Star Trek: Next Generation	dt	109.00
Star Wars 3	**dt**	**129.00**
Stargate	dt	129.00
Street Racer	dt	119.00
Super Al. Kid	dt	119.00
Super Battle Tank 2	dt	99.00
Super Hockey	dt	109.00
Super Kick Off	dt	99.00
Symbiote	**dt**	**119.00**
Tetris	dt	39.00
Tetris & Dr. Mario	**dt**	**89.00**
Team Fox	dt	109.00
They Time 2	**dt**	**119.00**
Top Gear 3000	dt	119.00
Tony Alimeus Football	dt	119.00
Tom and Kara	dt	139.00
Tom and Kara	dt	99.00
Utopia	dt	115.00
Vortex	dt	124.00
WCW Wrestling	dt	109.00
WWF Raw	dt	144.00
WWF Raw incl. Video	**dt**	**154.00**
Wario's Woods	dt	89.00
World Cup Striker	dt	129.00
X-Kalibro 2097	dt	99.00
X-Men	dt	109.00
Yogi Bear	dt	105.00
Zero the Kamikaze	DV	109.00

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	49.00
ASCII Fighterstick	dt	85.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Action Replay Pro 2	**dt**	**99.00**
Cobra Cobra 5.0	dt	19.90
Game Mega 1 Magelmodul	dt	49.00
Game Mega 2 Magelmodul	dt	59.00
Game Saver Magelmodul	dt	49.00
Infrarot Joypad	dt	39.90
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Maus Nr. 5.905	dt	44.00
Pro Pad 2 SV-539	dt	36.00
Pro Pad Joypad SV-534	dt	29.90
Prog. Universal Adapter	dt	59.00
Programm Pad SV-537	dt	69.00
Quick Cobra 5.0 SNES	dt	19.90
Spielab. Dankeny Kong Cou.	dt	24.00
Super Gamp Sup	dt	59.90
S.Nintendo Maus Fun Pad	**dt**	**39.00**
S.Nintendo Power 2.5m	dt	249.00
S.Nintendo ohne Spiel	dt	199.00
Sky-Fighter Joystick SV-538	dt	69.90
Universal Adapter (60 Hz)	**dt**	**39.00**
Verlängerung Pad 1.5m	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	24.00

GAME BOY

Akira	dt	59.00
Aladdin	dt	59.00
BC Kid 2	dt	59.00
Bomberman	dt	45.00
Chaoliter 3	dt	55.00
Donkey Kong (SGB)	**dt**	**59.00**
Jurassic Park	dt	59.00
Fifa Soccer	dt	69.00
Flintstones - Movie	dt	59.00
Game Boy Gallery (SGB)	dt	45.00
Golf Classic	dt	59.00
Itchy & Scratchy Golf	dt	59.00
Judy Boy	dt	59.00
John Madden Football 95	dt	59.00
Jurassic Park 2	dt	59.00
Kirbys Pinball Land	dt	49.00
Lion King	dt	65.00
Lion King	dt	65.00
Mega Man 3	dt	59.00
Micro Machines	dt	69.00
Mickey's Secret Castle	dt	55.00
NBA Jam	dt	65.00
NFL Quarterback Club 95	dt	59.00
Pac Texas	dt	59.00
Page Master	dt	59.00
Pinball Fantasies	dt	59.00
Prehistorik Man	dt	65.00
Prehistorik 2 (SGB)	dt	59.00
Race Days	dt	59.00
Sensible World of Soccer	dt	59.00
Samurai Shodown	dt	59.00
Schlumpfe (dt. Text)	dt	59.00
Sensport DSV (SGB)	dt	59.00
Space Invader (SGB)	dt	59.00
Strategic	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Super Mario Wario Land	dt	59.00
Tiny Toon	dt	59.00
Top Gear Booster Track Wars	dt	59.00
WWF Raw	**dt**	**65.00**
Wario Blast (Bomberman)	**dt**	**59.00**
Winter Gold	dt	59.00
World Cup Striker	dt	59.00

Gameboy-Zubehör

Action Replay Pro GB	dt	49.00
GB + 2nd & Mario Land 2	dt	169.00
Game Boy Zoo Set	dt	19.90
Game Boy Special transpa.	dt	109.00

MEGA DRIVE

Aero the Acrobat	dt	109.00
Akira	dt	119.00
Aladdin	dt	109.00
Bubba'n Stix	dt	109.00
Bulls Eye	dt	89.00
Bulldozer and Robin	dt	118.00
Battle Frenzy	dt	109.00
Battletech	dt	109.00
Beethoven	**dt**	**109.00**
Bugsnbunny	dt	109.00
Brett Hull Hockey 95	dt	85.00
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Bubsy 2	**dt**	**109.00**
Cannon Fodder	dt	109.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter	dt	109.00
Cyberwalk - Next Breed	dt	89.00
Daffy Duck in Hollywood	dt	109.00
Dino Dini Soccer	dt	99.00
Double Clutch	dt	99.00
Dr. Robotnik	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00
Dschungelbuch	dt	99.00
Dune 2	dt	109.00
Earthworm Jim	dt	109.00
Ecco	dt	109.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
F1 '94	dt	119.00
Fifa Soccer 95	**dt**	**99.00**
Fire Team Rogue	dt	89.00
Flintstones	dt	59.00
Flintstones - Movie	dt	119.00
Generation Lost	dt	89.00
Horror	dt	99.00
Incredible	dt	94.00
Jaki Int. Tour Tennis	dt	99.00
Itchy & Scratchy	dt	99.00
Jordan Adventure	dt	109.00
Jurassic Park Rampage	dt	105.00
Jungle Strike Sequel	dt	89.00
Kick Off 3	dt	109.00
Landstalker	dt	119.00
Lemmings 2	dt	109.00
Lion King	dt	114.00
Luther Manfiblas	dt	89.00
Madden NFL 95	dt	99.00
Mario's Magic Football	dt	119.00
Maximum Carnage	**dt**	**119.00**
Mega Bomberman	**dt**	**99.00**
Mega Turrican	dt	89.00
Megaman Wily Wars	dt	109.00
Mickey & Minnie	**dt**	**109.00**
Mickey Mania	**dt**	**109.00**
Micro Machines 2	dt	89.00
Mighty Max	dt	99.00
NBA Jam	**dt**	**99.00**
NBA Jam Tournament	**dt**	**119.00**
NBA Live 95	dt	99.00
NHLPA Hockey '95	**dt**	**99.00**
Nobunaga	dt	109.00
PGA Euro Tour	dt	89.00
Pitfall Tour Golf	dt	109.00
Page Master	**dt**	**109.00**
Pulse	dt	89.00
Pirates o.t.Dark Water	dt	109.00
Power Dragons	dt	99.00
Powerdrive	dt	89.00
Powermonger	dt	49.00
Prince of Persia	dt	59.00
Prehistorik	dt	115.00
Psycho Pinball	dt	114.00
Radical Rex	dt	94.00
Ecuvenition Worrs	dt	109.00
Red Zone	dt	119.00
Rise of the Robots	**dt**	**99.00**
Rocket (Free)	dt	114.00
Road Rash 3	**dt**	**109.00**
Road Runner	dt	99.00
Rock'n Roll Racing	dt	109.00
Rocket Knight Adventure	dt	45.00
Ralph World Cup	dt	109.00
Sailormoon	dt	109.00
Sensport 95V	dt	109.00
Second Samurai	dt	94.00
Shaq-Fu (24 Meg)	dt	99.00
Shaq-Fu incl. Mask CD	**dt**	**107.00**
Shining Force 2 (UA)	dt	129.00
Sonic Masters	dt	109.00
Sonic (Komp. dt)	**dt**	**111.00**
Sonic & Knuckles	**dt**	**99.00**
Sonic 3	dt	99.00
Sonic Spinball	dt	99.00
Spankies	dt	99.00
Sparky Gonzales	dt	109.00
Spider Man (Acclaim)	dt	119.00
Spiderman/X-Men	dt	99.00
Sportstalk	dt	49.00
Stargate	**dt**	**119.00**
Streetfighter 2 Champ.	dt	129.00
Streets of Rage 3	dt	129.00
Super Streetfighter 2	dt	129.00
Sylvester and Tweety	dt	109.00
Syndicate	**dt**	**99.00**
Talmgate	dt	69.00
Terminator 2	dt	69.00
Tiny Toon	dt	65.00
Tiny Toon 2	dt	95.00
Troughman Racing	dt	109.00
Tree Alemon Football	dt	119.00
Trout Lee	dt	119.00
Unsuccessary Roughness 95	dt	55.00
Urban Strike	dt	99.00
Virtual Racing	dt	139.00
Virtual Bart	dt	99.00
WWF Raw	**dt**	**124.00**
WWF Raw incl. Video	**dt**	**134.00**
Weather Dog Motorworld	dt	49.00
World Champ. Soccer 2	dt	109.00
Yogi Bear	dt	109.00
Zero Tolerance	dt	89.00

Mega Drive-Zubehör

4 Spieler Adapter	dt	59.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2 MD	dt	99.00
Arcade Power Stick 2	dt	89.00
Clock Fighter MD 1	dt	109.00
Infrarot & Turbo Joypad	dt	89.00
Master System Converter	dt	39.00
MD 2 Linn Kling Set	dt	269.00
Mega Drive 2 Sonic Set	dt	279.00
MD 2 Jahres Garantie	dt	189.00
MD 2 Virtua Racing Set	dt	329.00
Pro Pad 6 Button SV-429	dt	29.90
Program Pad 6 But. SV-443	dt	69.00
Program Pad (SV-437)	dt	49.90
Scart Kabel MD 2	dt	19.00
Scart Kabel MD 3	dt	25.00
Sega Maus	dt	75.00
Universal Adapter	dt	39.00
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00

MEGA-CD

3 Ninjas Kick Back	dt	89.00
Another World 2	DV	89.00
Battle Corps	dt	109.00
Battle Frenzy	dt	109.00
Bloodshot	dt	109.00
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Chuck Rock-C.Rocers	dt	109.00
Corpse Killer	dt	89.00
Dragon's Lair komplett	dt	99.90
Dune - Wüstenplanet	dt	89.00
Dungeon Master 2	dt	89.00

Eco the Dolphin 2 dt 109.00
Formula 1 Racing dt 109.00
Generation Lost dt 89.00
Harrier dt 99.00
Heart of the Alien dt 99.00
Hunnard dt 89.00
Jurassic Park-komp.dt dt 99.00
ASCII Flying Squad dt 99.00
Kids on Site dt 89.00
Links dt 89.00
Marko's Magic Football dt 109.00
Midnight Raiders dt 109.00
Mortal Kombat 2 dt 99.00

NBA Jam dt 99.00

Bio Scrape dt 99.00
Pitfall dt 94.00
Powermonger dt 99.00
Rasmussian Maze dt 89.00
Robert Aspirin dt 89.00
Rise of the Robots dt 115.00
Road Avenger dt 84.00
Second Samurai dt 84.00
Sewer Shark dt 89.00
Sonic CD dt 99.00
Super Star Champ. dt dt 109.00
Super Strike Trilogy dt 109.00
Tomcat Alley dt 89.00

Mega-CD-Zubehör

CD Plus Adapter dt 79.00
Mega CD 2 + 3-5 Spiele dt 499.00
Mega CD 2 + Road Avenger dt 479.00

Sega 32X

Afterburner Complete dt 104.00
Art of Fighting dt 109.00
Cyber Brawl dt 129.00
Doom dt 129.00
Fahrenheit (CD) dt 129.00
Kolt - Jurt 36 Holes dt 129.00
Midnight Raiders dt 129.00
Motocross dt 129.00
Rocket and Bulk dt 129.00
Star Wars Arcade dt 129.00
Virtual Golf dt 129.00
Virtua Racing Deluxe dt 129.00

Sega 32X-Zubehör

Mega Drive 32X dt 379.00
MD 32X & Star Wars dt 499.00
Mega Drive 32X & Doom dt 499.00

Panasonic 3DO

Dragon's Lair dt 89.00
Driving Mead for Speed dt 89.00
Fifa Soccer us 111.00
ESPN Yellowball us 89.00
Fifa Soccer us 89.00
Guardian War us 119.00
Jurassic - Snowball us 119.00
Magic Carpet us 89.00
Road Rash us 99.00
Scramble Go Wild us 69.00
Real Pinball us 99.00

Rebel Assault

Road Rash dt 99.00
Shadow Street Numbers us 89.00
Sherlock Holmes us 89.00
Star Wars us 89.00
Shock Wave Op. Jumagate us 79.00
Space Ace us 89.00
Super Bulk us 89.00
Striker us 109.00
Syndicate-komp. dt us 109.00
Theme Park komp.dt us 109.00
Wing Commander us 109.00

Wing Commander 3 dt 109.00

Wing Commander dt 89.00

3-DO-Zubehör

Joypad 3-Do us 89.00
Panasonic 3-Do Pad us 99.00

JAGUAR

Alien vs. Predator dt 129.00
Brutal Sports Football dt 129.00
Checkered Flag dt 129.00
Club Drive dt 109.00
Crescent Galaxy dt 99.00

Dino Dudes dt 99.00

Doom dt 119.00
Dragon - Bruce Lee dt 109.00
Football 3 dt 109.00
Tempest 2000 dt 109.00
Tiny Toon dt 109.00
Val d'Isere Champ. dt 129.00

Jaguar-Zubehör

Jaguar Grundgerät PAL dt 499.00
Joypad Atari Jaguar dt 49.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.
Versand für Österreich, Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/84 84 11
Versand für Deutschland, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 089/52 27 87
Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.
• Kostenlose Gesamtpreisliste.
Versandkosten per Post DM 7,– /(5 50,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,–/(35 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht!
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Skeleton Krew

Frankensteins Monster

■ Hersteller: Core Design . Preis ca.: DM 90,- ■

Die schlimmsten Träume werden wahr. Scheußliche Kreaturen eines irren Wissenschaftlers ziehen durchs Land, um es in eine riesige Leichenhalle zu verwandeln, und nur einer kann helfen - Du!

Irgendwann im Jahr 2062. Widerliche Mutanten aus dem riesigen, geheimen Werk vor den Toren von Monstro City streifen durch die Straßen, metzeln die Bevölkerung nieder und überfluten die Stadt. Die Militärs bekommen Wind von der Sache und entsenden spezielle Einsatzkommandos. Aber nur einer der Soldaten kehrt zurück und stammelt im Todeskampf etwas von einem Labor mit einer schrecklichen Psyko-Maschine. Jetzt wird alles klar. Moribund Kadaver, Chef des unheimlichen Werkes, ein finsterer ehemaliger Leichenbestatter und Kryogenik-Wissenschaftler (Physik der Tieftemperatur-Wissenschaften) steckt dahinter. Jetzt gibt es nur noch eine verzweifelte Hoffnung: die Skeleton Krew, ein grausiges Team künstlich geschaffener Söldner. Sie würden nicht gerade Schönheitswettbewerbe gewinnen, schlafen sonst in lebenserhaltenden Proteinkammern und werden nur in ultimativen Notfällen aktiviert. Ihre Spezialität: jeweils einer der Arme wurde in eine todbringende Waffe verwandelt.

Einen der drei Charaktere dieser Krew dürft Ihr zu Anfang wählen, und weil, wie so vieles

● *Die getroffenen, schleimig-grünen Ungeheuer verdampfen einfach.*

● ***Dieses Icon solltet Ihr keinesfalls übersehen, denn es bedeutet ein Extra-Leben für Euch.***

Amiga Neuheiten

✖ Jungle Strike

Der Nachfolger von Desert Strike. Diesmal gilt es, die Sicherheit der freien Welt nicht über Wüstensand, sondern im kolumbianischen

Urwald zu verteidigen, denn Kilbaba und seinem Freund, dem Drogenboß Carlos Ortega, ist es gelungen, eine Atombombe in die Finger zu kriegen. Geändert wurde außer den Szenarien fast nichts, leider auch nicht der etwas fade Sound. Eine kurzweilige Unterhaltung ist Jungle Strike zwar allemal, aber hätte eine Missiondisk nicht auch gereicht? **ih**

Amiga 1200 • Ocean • ca. DM 90,-

Grafik	Sound	Fun
75%	50%	76%

✖ Lords of the Realm

Der mittelalterliche Kaiserthron im Deutschen Reich ist verwaist und die Territorialherren, also Ihr mit bis zu fünf Freunden, streiten sich um die Vorherrschaft im Lande. Ackerbau und Viehzucht sowie Kriegsführung, Steuern eintreiben und ein wenig Diplomatie gehören zu den Hauptaspekten, die Ihr berücksichtigen müßt. Die Optionsbuttons sind dabei vielfältig, aber nie unübersichtlich, und auch ohne studiert zu haben, stellen sich schnell die ersten Erfolge ein. **me**

A500 • Impressions • ca. DM 80,-

Grafik	Sound	Fun
71%	56%	72%

✖ Marblelous

Mit einer Kugel muß auf einem Spielfeld eine Zahl von Power-Items berührt werden. Problematisch ist die Steuerung der Kugel. Einmal angestoßen, rollt sie und muß durch Richtungspfeile und Stopzeichen

gelenkt werden. Hektisch wird es mit bis zu drei Kugeln und komplizierten Items. Ein gutes Denkspiel in anständiger Aufmachung, das außer Grips auch schnelle Reaktionen und Fingerspitzengefühl erfordert. **ih**

● *Die Phantasie der Programmierer kennt keine Grenzen. Oder habt Ihr schon einmal solch abstruse einäugige Monster gesehen?*

● *Joint, der riesige Koloß, knallt mit seiner Riesenkanone wirklich jedes Ungeheuer weg.*

Spielfeld

im Leben, auch ein Computerspiel zu zweit mehr Spaß macht, hat Core Design einen Zwei-Spieler-Modus integriert. Noch ein Klick, und man findet sich im ersten Level, dem Gelände vor dem kryonischen Werk, wieder. Ziel ist es, sich zuerst durch Monstro City und dann weiter über Mars und Venus bis zur Zentrale des Oberfieslings durchzukämpfen und die Psyko-Maschine zu vernichten. Verfolgen könnt Ihr das Geschehen aus einer isometrischen Perspektive, d. h. von schräg oben. Diese 3D-Sicht sorgt, verglichen mit ähnlich gelagerten Shoot´em Ups wie Alien Breed, mit seiner Vogelperspektive für ein wesentlich realistischeres Feeling. Auch für die Steuerung haben sich die Engländer etwas Besonderes einfallen lassen. Die Figur bewegt sich in die Richtung, welche man mit dem Joystick gewählt hat. Ein Druck auf den Feuerknopf hält dann den Oberkörper in dieser Richtung fest, egal ob und wohin Ihr Euch bewegt, und eröffnet gleichzeitig das Feuer. Um sich zu wehren und die künstliche Haut zu retten, stehen zu Beginn zwei Waffen zur Verfügung. Als Standardwaffe ein Plasmagewehr, welches Impulse hoher Energie feuert, und mit Duralium ummantelte Bomben, die bis zum Rand mit hochexplosivem Sprengstoff gefüllt sind. So gewappnet, gilt es, pro Level mehrere Bildschirme von Kreaturen aller Mutationsarten zu säubern. Außerdem sollte man Ausschau nach herumliegenden Credits zur Aufstockung der Punktezahl und nach seltenen Bonusleben halten.

Die wichtigste Strategie, die man beim Vorrücken beachten sollte, ist, erst einmal alles anzugreifen, was sich bewegt. Munition dafür gibt es ohne Ende. Wird man dann doch einmal erwischt, und man wird erwischt, so stirbt der Spielcharakter laut Anleitung nicht etwa,

● *Diesem fiesen Endgegner mit seinem Laser das Licht auszuknipsen, ist nicht leicht. Viel Glück dabei.*

VIEWPOINT

Ein besseres Actionspiel ist mir selten unter den Daumen gekommen. Ausgefeilte Grafik und fesselnde Spannung vom ersten Augenblick an. Vorsicht, Skeleton Krew macht süchtig, nicht nur im Zwei-Spieler-Modus!

Ingolf Held

Amiga • APC&TCP • ca. DM 60,-

Grafik 70% Sound 55% Fun 72%

✖ Mortal Kombat II

Der langersehnte zweite Teil des Hitsellers hat den Weg aus der Spielhalle auf den Amiga gefunden. Ein paar neue Krieger wurden neben alten Freunden hinzugefügt (insgesamt 12), einige Hintergründe

umgezeichnet und auch für den mehrarmigen Drachenmenschen Goro wurde ein ebenbürtiger Ersatz gefunden. Immer noch ein spannendes, hervorragend spielbares, aber unsinnig brutales Game. **ih**

Amiga • Acclaim • ca. DM 80,-

Grafik 78% Sound 65% Fun 85%

✖ Overlord

1944 starteten die westlichen Alliierten von Großbritannien aus eine Offensive gegen Nazi-Deutschland. Als junger US-Pilot nehmt Ihr in Overlord an diesen Aktionen teil. Eindrucksvolle Briefings leiten Eure Missionen ein. Overlord gehört zu den besseren Flugsims, ist aufgrund

der leicht ruckelnden Polygon-Grafik jedoch kein absoluter Überflieger. **ha**

Amiga • Rowan Software/Virgin • ca. DM 80,-

Grafik 72% Sound 67% Fun 75%

✖ PGA European Tour Golf

Sehr gutes Golfspiel, das mit aufwendiger Grafik und realistischem Gameplay aufwartet, ohne gähnend langsamen Bildaufbau oder kompliziert langweilige Golfrunden. Mit den unterschiedlichen Spielmodi, den Spielpartnern aus der Golfszene, den abspeicherbaren

Ranglisten, der 3D-Flugübersicht über das Grün und der benutzerfreundlichen Steuerung bietet PGA Golf gute Unterhaltung. **me**

Amiga • Ocean • ca. DM 80,-

Grafik 84% Sound 76% Fun 85%

nein, er wird „entkörperlicht". Einen Unterschied gibt es allerdings nicht. An der Stelle der Entkörperlichung erscheint ein Totenkopf-Icon, welches sich vor der Wiederauferstehung in einem kleineren Radius verschieben läßt. Dies hilft aus so mancher ausweglosen Situation. Und derer gibt es viele. Besonders die Endgegner der Levels sind harte Brocken und geben erst nach hartnäckigem Dauerfeuer den Weg frei. Leider kann man nach einem bestandenen Teil den Spielstand nicht speichern, wodurch man nach verlorengegangenen drei Leben plus einem obligatorischen Bonusleben leicht frustriert von vorn beginnen muß. Ausgeglichen wird dieses Handicap durch die hervorragende Grafik. Die verschiedenen Milieus und Figuren sind ideenreich gezeichnet, gut aufgelöst und angenehm farbig. Sie wurden zwar nicht gerade stark animiert, bewegen sich aber flüssig und sind nach kurzer Übung gut zu handhaben. Alles wirkt sehr ausgewogen und erzeugt vom ersten Moment an eine tolle Stimmung. Nicht ganz so gründlich waren die Schöpfer beim Sound, und so bekommen unsere Ohren lediglich eintöniges Geballere zu hören. Für Motivation und Abwechslung sorgen außerdem einige kleinere, versteckte Fallen wie plötzlich aus Rohren entweichender Dampf oder aus dem Boden herausfahrbare Geschütze. Insgesamt aber ist Core Design ein klasse Actionspiel gelungen, welches sich Fans des Genres nicht entgehen lassen sollten.

Ingolf Held

Die Skeleton Krew

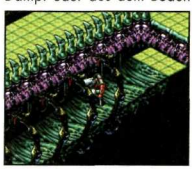
Spine, der Boß, ist der Älteste und am längsten in der Krew.

Joint, ein Koloß von 250 kg, hat die Durchschlagskraft einer Dampframme.

Rib, weiblich, ist flink und ebenfalls ein erfahrener Kämpfer.

● Im Zweispieler-Modus kämpfen zwei der halbautomatischen Soldaten gegen die Horden.

● Absolut grell: die Farbwahl in manchen Levels ist wirklich total abgefahren und macht das Unterfangen nicht leichter.



● Morbide Atmosphäre herrscht in den knochigen Dungeons.

INFO BITS

Action
1-2 Spieler
3 Disketten
Besonderheiten:
Anleitung im Comicbuch-Stil

GRAFIK 080
SOUND 062
FUN
080

Amiga Neuheiten

Pinkie

Nicht schon wieder! Ein weiteres Jump & Run in grellbunten Farben und ohne innovative Ideen. Als Außerirdischer obliegt Euch die

Suche und Rettung der letzten Dinos auf verschiedenen Planeten. Behilflich ist Euch dabei ein rollender, ausfahrbarer Untersatz mit allerhand nützlichen Gerätschaften. Natürlich stehen jede Menge Monster im Weg. **ih**

Amiga • Millennium • ca. DM 80,-

Grafik 60% Sound 55% Fun 55%

Reunion

Die Menschheit ist von der Erde ausgezogen und hat weit entfernt eine Kolonie gegründet. Nun will man die Voraussetzung zur Rückkehr schaffen. Man baut Bodenschätze ab, forscht, errichtet Sub-Kolonien auf Nachbarplaneten und muß sich gegen Feinde wehren. Reunion ist eine komplexe Simulation, grafisch im Mittelfeld, aber soundmäßig unterdurchschnittlich. Ohne HD raubt das häufige Wechseln der Disks den Spielspaß. **ih**

Amiga • Grandslam • ca. DM 80,-

Grafik 68% Sound 45% Fun 55%

Shadow Fighter

17 starke Gegner mit herrlich exotischen Spezialtechniken (Morphing, Teleportation, Wirbelstürme...), ein Trainingsmodus mit einer an eine

Vogelscheuche erinnernden Puppe namens Pupazz und ganz anständiger Sound - Shadow Fighter ist ein gelungenes, nicht allzu martialisches Prügelspiel. Die Hintergrundgrafiken sind ansprechend, die Animationen flüssig und die Figuren gut steuerbar. **ih**

Amiga • Gremlin Interactive • ca. DM 80,-

Grafik 75% Sound 72% Fun 80%

MEGA FUN hat die Schocker für Zocker!

© Foto: Michael Schraut

Zockerregel 10: Ist der Zocker voll schockiert - ist das besser als wenn er friert! (Dialekt!)

MEGA FUN - Jeden Monat den Überblick über alle Konsolen und Handhelds + + + Interessante Specials & News zu kommenden Top-Hits + + + Ausführliche Tests + + +

Wieder mit 32 Seiten Tips&Tricks zum Herausnehmen und Sammeln.

Das unabhängige Videospielemagazin für konkurrenzlose DM 5,80

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

● *In einem schicken Intro erfahrt Ihr als Ransom Stark etwas über Van Helsings üble Machenschaften.*

● *Eine ausgefeilte Charaktergenerierung verleiht Bloodnet einen Rollenspiel-Touch.*

Bloodnet

Mit Biß

■ Hersteller: MicroProse . Preis ca.: DM 100,- ■

Jeder, der schon mal einen Vampir-Film gesehen hat, weiß es: Draculas Erben schaffen es immer wieder, unschuldige Menschen durch einen herzhaften Biß zu Kreaturen der Nacht werden zu lassen.

So kommt es, daß sogar im New York des Jahres 2094 noch die blassen, lichtscheuen Blutsauger ihr Unwesen treiben. Sie haben erkannt, daß diese Stadt mit ihren vielen dunklen Ecken, den ungeheuren Menschenmassen und einer verheerend hohen Kriminalitätsrate der ideale Boden für ihre Aktivitäten ist: nach Herzenslust können sie hier über ahnungslose Passanten herfallen, sich an deren Blut laben und anschließend wieder unerkannt im Labyrinth der verdreckten Straßenzüge untertauchen.

Auch Ihr fallt in der Person des Ransom Stark einem Vampir zum Opfer. Trotzdem habt Ihr Glück im Unglück: Deirdre Tackett hat Euch vor Jahren ein Neuro-Implantat eingesetzt, das Euch davor bewahrt, selbst ein ganzer Vampir zu werden. Zwar müßt Ihr Euch vom Blut anderer ernähren, aber Ihr könnt Eure Opfer nicht in Vampire verwandeln. Fieberhaft seid Ihr von nun an auf der Suche nach einem Gegenmittel, das Euch von Eurem finsteren Schicksal befreit.

Endzeit-Odyssee

Mit Hilfe eines Stadtplans klappert Ihr nun verschiedene Schauplätze im heruntergekommenen Manhattan ab. Mit etwas Glück findet Ihr sogar ein paar Gleichgesinnte, die Euch bei Eurer Aufgabe unterstützen wollen.

Aber die Stadt selbst bedeutet den Menschen im Jahr 2094 nichts mehr. Viel lieber ziehen sie sich in den Cyberspace zurück, in eine computergenerierte Scheinwelt, die der Mega-Konzern TransTech geschaffen hat. Auch Ihr müßt Abstecher in den Cyberspace machen. Dazu braucht Ihr allerdings gewisse Zugangscodes, die gar nicht so leicht zu bekommen sind...

● *Von Zeit zu Zeit heißt es für Euch, in den Cyberspace abzutauchen.*

✖ Dragonstone

Als leichtbewaffneter Fantasyheld macht Ihr Euch im Reich Agon auf die Suche nach dem Dragonstone. Das Action-Adventure mit Rollenspieleinflüssen kann aufgrund kleiner technischer Mängel im Spielverlauf nicht vollkommen überzeugen. Grafische Leckerbissen sind rar. Die Soundunterstützung fiel ebenfalls etwas zu spartanisch aus. Positiv zu bewerten sind die sehr kurzen Ladezeiten und der abwechslungsreiche Spielverlauf, der allerdings auch nicht mehr so ganz neu ist. rg

Amiga • Core Design • ca. DM 89,95

Grafik 74% Sound 64% Fun 69%

✖ Flink

PLAY TIME STAR

Auf dem Mega Drive sind die Abenteuer des kleinen Zauberlehrlings schon lange ein Hit. Die Umsetzung für alle Amigabesitzer wird wohl noch einige Zeit in Anspruch nehmen, denn zur Zeit beschränkt man sich leider nur auf eine Version für das CD 32. Technisch nicht ganz auf dem Niveau der MD-Version, ist Flink aber dennoch das beste Jump & Run das

derzeit für dieses System zu erhalten ist. Hervorragende Grafik, guter Sound und sehr viel Abwechslung sorgen mit Sicherheit für langanhaltenden Spielspaß. rg

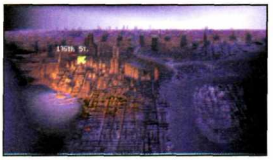
Amiga CD 32 • Psygnosis • ca. DM 90,-

Grafik 88% Sound 82% Fun 84%

✖ Mr. Blobby

In Großbritannien ist dieser Mr. Blobby ein beliebter Star in Kindersendungen. Da ihn hierzulande so gut wie niemand kennt, kann mit diesem Spiel auch wahrscheinlich niemand etwas anfangen. Das Spiel selber haut jedenfalls keinen vom Hocker. Die kunterbunten Bonbonlandschaften, durch die Ihr den quietschrosa gefärbten Riesenschnuller lenken müßt, treiben einem schon das eine oder andere Mal die Tränen in die Augen. Auch das Spielprinzip unterfordert sogar den Intellekt eines Dreijährigen. rg

● *Zu Anfang findet Ihr Euch in Deirdres verwüstetem Appartement wieder und sucht nach einem Clue.*



● *Eine grafisch großartig gestaltete Karte von New York ermöglicht es Euch, andere Locations aufzusuchen.*

Wie ein Gemälde von Dalí

Bloodnet läßt sich nicht eindeutig einem Genre zuordnen. Es enthält Rollenspiel-Elemente, was vornehmlich bei der Charaktergenerierung und den Kampfsequenzen deutlich wird, spielt sich aber über weite Strecken wie ein Adventure. Der Mix aus beiden Genres ergibt ein komplexes Ganzes, das dem Spieler viel Entscheidungsfreiheit läßt und darüber hinaus noch sehr interessant aussieht. Die Grafiken, die den Hintergrund für das blutige Geschehen bilden, haben nämlich ihren ganz eigenen Reiz: Ihr bekommt hier kleine surrealistische Meisterwerke präsentiert, die teilweise ein wenig an die Gemälde von Salvador Dalí erinnern.

Unausgereifte Steuerung

So sehr die Bilder auch beeindrucken, Bloodnet hat auch ein paar gravierende Schwächen. Einer davon ist die Steuerung. Erfreut man sich am Anfang noch an dem wehenden Mantel des herumlaufenden Protagonisten, so fällt einem nach kurzer Zeit dessen langsame Gangart auf die Nerven: man möchte weiterkommen, aber Herr Stark schreitet das Terrain so gemütlich ab, als ob er seinen Sonntagsspaziergang machen würde!

Auch das Menüsystem ist nicht perfekt: viele Funktionen lassen sich bequem über Pulldown-Menüs anwählen, aber der Inventory-Bildschirm muß umständlich mit der Tastatur aufgerufen werden. Zudem sorgt die Vielfachbelegung der Maustasten am Anfang für Verwirrung.

● *In dieser Kampfszene hat Ransom Stark keine Chance mehr. Seine Gegner feuern, was das Zeug hält.*

● *Seltsame Gestalten treiben sich in diesem Café herum. Ihr könnt hier auch eine Dichterin kennenlernen.*

Disketten-Monster

Den größten Hammer leisteten sich die Programmierer jedoch mit der wahllosen Verteilung der Routinen auf die zwölf Disketten. Wer keine Festplatte besitzt, wird hier schnell seine Fangzähne in die Schreibtischplatte schlagen, denn ihm drohen Disk-Wechselorgien von unerträglichem Ausmaß! Da hilft selbst ein Zweitlaufwerk nicht mehr weiter!

Herbert Aichinger

VIEWPOINT

Bloodnet bietet eine interessante Variante des Dracula-Mythos und gibt dem Spieler ein Maximum an Handlungsmöglichkeiten. Wer düstere Szenarien schätzt und außerdem noch über eine Festplatte verfügt, der ist mit diesem Programm bestens beraten. Wer Bloodnet allerdings von Diskette spielen will, wird es bald entnervt mit Knoblauch und Kruzifix ins Regal verbannen!

Herbert Aichinger

INFO BITS

Adventure-Rollenspiel
1 Spieler • 12 Disketten
Steuerung: Maus, Tastatur
Besonderheiten: Ohne Festplatte fast unspielbar!

GRAFIK 081
SOUND 070
FUN 069

Amiga • Millennium • ca. DM 70,-

Grafik 30% Sound 34% Fun 40%

✖ Premier League Manager 3

Wer kurzzeitig von BMH die Nase voll hat und sich für englischen Fußball interessiert, kann sich mit dem dritten Teil des Premier League Managers vergnügen. Komplett in Englisch und mit der Möglichkeit, selbst für Briten zum Teil unbekannte Mannschaften zur Meisterschaft zu führen, ist dieses Spiel sicherlich nur etwas für Puristen. Das Interesse hierzulande dürfte sich für ein solches Spiel sehr in Grenzen halten, selbst wenn man die äußerst schwache Grafik außer acht läßt. rg

Amiga 1200 • Gremlin • ca. DM 90,-

Grafik 35% Sound 38% Fun 62%

✖ Rise of the Robots

„Atemberaubende Grafik, beeindruckende Zwischensequenzen und ein knackiger Sound!" So ähnlich wurde Rise of the Robots seit etlichen Monaten angepriesen, und es bewahrheitete sich: Ein hübsches Grafikdemo mit kläglichen Beat 'em up-Einlagen. Neben einer äußerst langsamen Grafik wird der Spieler auch noch mit simplen Standardschlägen und einer hirnlosen Taktik der Gegner genervt. rg

Amiga CD 32 • Time Warner • ca. DM 99,95

Grafik 86% Sound 76% Fun 45%

✖ Subwar 2050

PLAY TIME STAR

Eine technisch anspruchsvolle Unterwasser-Kampf-Simulation von MicroProse. Gegenüber der PC-Version wirkt die CD 32-Version zwar abgespeckt, das Ergebnis ist allerdings eine actiongeladene Simulation die dank vielseitiger Möglichkeiten und der einzigartigen, beklemmenden Unterwasser-Atmosphäre ihresgleichen sucht.

Sechs Missionen mit vielen Szenerien bieten eine echte Herausforderung für jeden Spieler. Reinspringen und Abtauchen! rg

Amiga CD 32 • MicroProse • ca. DM 90,-

Grafik 79% Sound 82% Fun 83%

Lagunia VIDEO GAMES präsentiert:

EINSTEIGEN – GASGEBEN – GEWIN

RACE AROUND THE V

Gigantischer Wettbewerb mit irren Preisen !!!

SPITZEN TESTS:

PLAY TIME STAR 11/94

fun VISION 12/94 „Street Racer ... hat sich einen Ehrenplatz in der Spielesammlung verdient."

SUPER PRO 12/94 81%

VIDEO GAMES CLASSIC „Street Racer gehört zu den besten Modulen des Jahres. ... die Programmierer haben es geschafft, Mario-Kart auch ohne DSP-Chip in allen Belangen zu übertreffen." VIDEO GAMES 12/94, 89%

MEGA FUN GOLD 11/94

WAHNSINNS PREISE:

Eine Weltreise für 2 Personen und 2 Wochen incl. Hotel und Vollpension.

Eine Australienreise für 2 Personen und 2 Wochen mit Besuch des Formel 1 Rennens in Adelaide, incl. Hotel und Vollpension.

3 x eine Woche Portugal für 2 Personen mit Besuch des Formel 1 Rennens in Estoril, incl. Flug, Hotel und Vollpension.

4 x ein Besuch für je 2 Personen bei der Computer und Videogames-Fernsehsendung Games World in Köln incl. Bahnkarte.

4 x ein Besuch für je 2 Personen bei der Computer und Videogames-Fernsehsendung X-Base in München incl. Bahnkarte.

10 x zwei Karten für das Formel 1 Rennen im Juli '95 am Hockenheimring.

50 x ein Super Vierspieler-Adapter von LMP

10 x ein Jahresabo der Zeitschriften Video Games oder Mega Fun.

INNEN

WORLD!

MIT **STREET RACER** für Super Nintendo

Macht Euch fit und übt bei:
Karstadt, TOYS „R" US, Horten, Media Markt, Hertie, Kaufhof, Saturn Hansa oder in allen anderen Läden die Super Nintendo haben.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Ubi Soft

Sponsored by MEGA FUN

Und so geht's: 16 Street Racer Spieler werden ausgelost und im Frühjahr '95 nach Frankfurt eingeladen, um an der deutschen Street Racer - Meisterschaft teilzunehmen. Die drei Besten gewinnen jeweils eine der drei Top-Reisen (siehe links).
Zwei Portugal-Reisen und alle anderen Preise kann jeder Racing-Fan gewinnen, der den ausgefüllten Gewinncoupon einsendet. Einfach ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, ausreichend frankieren und ab die Post an:
LAGUNA Video Games, Stichwort: Street Racer,
Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach.
Einsendeschluß ist der 31. März 1995.

Mitarbeiter von Laguna Video Games und Ubi Soft dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Kreuze den Street Racer an, der Dir am besten gefällt:

Ich bin fit genug im Street Racer spielen, um bei der 1. deutschen Street Racer Meisterschaft mitzumachen und eine der drei bombastischen Reisen zu gewinnen!

So fit bin ich noch nicht, will aber einen der anderen Spitzenpreise gewinnen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort

Alter, Geschlecht

Ristar

Segas neuer Star?

■ Hersteller: Sega . Preis ca.: DM 119,95 ■

Sonic-Fans aufgepaßt! Segas Mannen greifen einmal wieder tief in ihre Trickkiste, um ein kunterbuntes Jump & Run-Spiel mit einem kleinen Stern als Hauptdarsteller auf die Beine zu stellen. Die Chancen für Ristar, ein neuer Serienstar zu werden, stehen dabei gut.

PLAY TIME STAR

Sternlein streck Dich!

In einem uns unbekannten Universum haust eine kleine Sternschnuppe namens Ristar, quirliger Hauptakteur von Segas neuestem großangelegten Jump & Run-Projekt. Neben seinem sympathischen Äußeren mit der typischen Sega-Süße besitzt das Sternchen zwei so weit ausstreckbare Arme, daß sogar der Bewegungskünstler Dhalsim aus dem Prügelepos Street Fighter II ins ungläubige Staunen kommen dürfte. Durch die vielseitige Einsetzbarkeit beider Greifarme sind diese nützlichen Gliedmaßen Dreh- und Angelpunkt der amüsanten Hüpferei.

Ristar ist der Sohn des legendären Helden eines friedlichen Sonnensystems. Eines Tages rückt jedoch unvermittelt der berühmt-berüchtigte Raumpirat Greedy mit seiner mächtigen Armee an und versucht, jeden einzelnen Herrscher der vielen Planeten einer Gehirnwäsche zu unterziehen, um sie für seine Sache gefügig zu machen. Neben seinem Plan, das gesamte Sonnensystem zu unterjochen, nimmt er zu allem Überfluß noch Ristars Vater gefangen.

So weit zur braven Hintergrundstory, die bereits andeu-

● *Der Eisplanet Freon ist durch seine spiegelglatte Oberflächenstruktur besonders anspruchsvoll.*

● *Das Intro wurde überwiegend in sehr grellen Farben gehalten.*

● *Dieses Zwischenbild könnte glatt von einem Sonic-Spiel stammen.*

✖ Brett Hull Hockey

Seit einem Jahr angekündigt, entpuppt sich Accolades Eishockeysimulation schnell als durchschnittliches Vergnügen. Das Gameplay weist durch seine hohe Zufälligkeit gravierende Mängel auf. Auch die technische Seite kann mit lahmem Scrolling und mäßigen Animationen nur wenig begeistern. Gegen NHL Hockey absolut chancenlos. **sg**

Mega Drive • Accolade • ca. DM 120,-

Grafik 54% Sound 45% Fun 67%

✖ Corpse Killer

Passivität statt Interaktivität. Auf einer kleinen Südseeinsel plant ein debiler Professor mittels seiner Zombie-Garde die globale Eroberung. Bei diesem interaktiven Film müßt Ihr lediglich die Missionen auswählen und in einer schießbudenartigen Sequenz Zombies mit einem Fadenkreuz liquidieren. Neben der fragwürdigen Thematik ein spielerisch recht dünner Silberling. **us**

Mega CD II • Sega • ca. DM 119,95

Grafik 71% Sound 73% Fun 58%

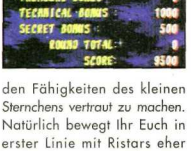
✖ Dragon´s Lair

Umsetzung eines Uralt-Laserdisc-Automaten. Führt die Geschicke eines Ritters der traurigen Gestalt, um sein Herzblatt aus den Klauen eines Drachens zu retten. Im Prinzip läuft nur ein Zeichentrickfilm ab, bei dem Ihr ab und an die entsprechende Joypadrichtung drücken müßt, damit Euer Held nicht ins Gras

● Durch diese Sternengriffe erhält Ristar den nötigen Schwung, um wie eine Sternschnuppe über den Bildschirm zu fegen.

● Erst wenn Ihr die drei Kinder besiegt habt, erscheint diese Riesenmuschel.

● Der erste Zwischengegner ist eine übergroße Schlange, die nur zwei Treffer braucht, ehe sie Euch passieren läßt.



● Nach einem erfolgreich absolvierten Level werden Eure Leistungen in verschiedenen Sparten honoriert. Der Secret Bonus richtet sich dabei nach der Anzahl der versteckten Gegenstände, die Ihr entdeckt habt.

tet, daß sich das Abenteuer auf unterschiedlichen Planeten abspielt. Dabei stehen jeweils zwei Abschnitte mit je einem Endgegner für ein bestimmtes Thema. So startet Euer kosmischer Trip auf dem Planeten Flora, der durch seine ausgeprägten Naturlandschaften genügend Platz bietet, sich mit den Fähigkeiten des kleinen Sternchens vertraut zu machen. Natürlich bewegt Ihr Euch in erster Linie mit Ristars eher bescheidenen Sprungkünsten durch die einzelnen Szenarien. Im Gegensatz zu den meisten Jump & Runs sind hier die Feinde allerdings immun gegen einen klassischen Sprungangriff. Sämtliche Aggressoren müssen daher mit den Armen „gepackt" werden, um ihnen anschließend eine Kopfnuß zu versetzen. Diese sicherlich gewöhnungsbedürftige Technik nutzten die Designer für einen besonderen Effekt. So kann sich Ristar an manchen Objekten so lange festkrallen, wie Ihr die entsprechende Taste gedrückt haltet. Praktisch, um sich an fliegenden Feinden festzuhalten, um dadurch zu entlegenen Plätzen mitzuschweben. Selbstverständlich könnt Ihr Euch auch an Stangen, Plattformen und Leitern hochziehen (stets niedlich animiert), so daß selbst unwegsames Dschungeldickicht für Ristar passierbar wird.

VIEWPOINT

Sowohl Präsentation als auch Spritzigkeit des kleinen Helden wecken unweigerlich Erinnerungen an den lauffreudigen Kollegen Sonic. Sega lieferte dabei einmal mehr routiniert ein blitzblankes Jump & Run-Vergnügen ab, das durch seinen agilen Akteur und das intelligente Leveldesign von Beginn an motiviert. Nur schade, daß der mäßige Umfang und das Paßwortsystem zu einem allzuschnellen Durchspielen führen.

Ulf Schneider

Der Planet Scorch

Auf dem dritten Planeten benötigt Ihr eine silberne Statue, um mit ihr heimtückische Fallen zu aktivieren, ohne dabei selbst getroffen zu werden. Hat sich einmal der gefährliche Käfig gesenkt, könnt Ihr die Einrichtung anschließend problemlos zerstören.

mirox communication GmbH
Hackenbroicher Str. 71a
50259 Pulheim
Tel. 02238-8 37 75
Fax 02238-8 3276

Preisänderungen vorbehalten! Handlieferungen erwünscht!

AMIGA Preisliste
bitte kostenlos anfordern!

PREISLISTE
incl. umfangreicher Hardware kostenlos (System-angabe) anfordern!

AMIGA CD32

CD-ROM DRIVE

SOUNDKARTEN

MOTHERBOARDS

! MPEG !
SIGMA RealMagic 569,-

Schnellversand möglich! Versandkosten inkl. Nachnahme 10,50 DM. Vorkasse (EC-Scheck) 7,- DM. Lieferung Ausland erfragen. Einige Spiele (-) waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar; Auslieferungstermine erfragen! Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten. Vorbestellung von Spielen nehmen wir gerne an. Kein Ladenverkauf. Abholung nach telefonischer Absprache möglich! PT9394

beißt. Auf Dauer ziemlich monoton und frustrierend. **us**

Mega CD II • Sega • ca. DM 119,95

Grafik 76% Sound 75% Fun 48%

✖ ESPN Speed World

Mit diesem Titel dürft Ihr am amerikanischen Stockcar-Racing teilnehmen und um Plazierungen und Dollars fahren. Die Preisgelder werden in den Rennwagen investiert, um konkurrenzfähig zu bleiben. Die erschreckend schwache Technik (farblose Grafik, monotone Motorengeräusche) und das miserable Fahrverhalten machen Speed World zu einem indiskutablen Spiel. **us**

Mega Drive • Sony Imagesoft • ca. DM 119,95

Grafik 35% Sound 31% Fun 20%

✖ The Hurricanes

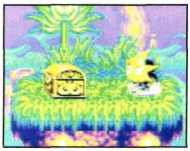
Fußball-Gekicke im Jump & Run-Gewand. Mit einem Stück Leder bewaffnet, muß pro Abschnitt eine

Tolle Endgegner-Dramaturgie

Der zweite Boss stellt einen hinterhältigen Hammerhai dar, der im Laufe der Auseinandersetzung einige Tricks von Stapel läßt. So turnt er hin und wieder im Hintergrund herum und löst beispielsweise einen Steinschlag aus. Gefährlich wird es aber vor allem, wenn er plötzlich vorne auftaucht und Euch attackiert. Dies ist übrigens die einzige Gelegenheit, den Meeresbewohner zu packen, wobei sich nach jeder gelungenen Attacke der Meeresspiegel senkt, so daß sich Eure Ausweichmöglichkeiten ständig verschlechtern.

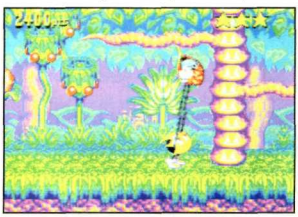
Bonusrunden und „Sternengriffe"

Die Entwickler legten, wie bereits beschrieben, einen Schwerpunkt auf den geschickten Umgang mit den ausstreckbaren Armen, um sich gekonnt durch die Abschnitte zu bewegen. Um das ganze Prinzip noch auf die Spitze zu treiben, befinden sich in den Levels mehrere Arten von sogenannten Sternengriffen. An diesen besonderen Stangen kann sich Ristar festhalten und mit der entsprechenden Joypad-Bewegung immer schneller um seine eigene Achse drehen. Habt Ihr maximales Tempo erreicht, erscheint eine kleine Sternenwolke als Kennzeichen. Verlaßt Ihr den Sternengriff in diesem Stadium (Taste einfach loslassen), mutiert Ristar zur einer ultraschnellen Sternschnuppe und fliegt urplötzlich mit einem Höllentempo durch die Landschaft. Ein Vorteil dieser Herumsauserei ist die Tatsache, daß Ihr in diesem Zustand unzerstörbar seid und jeden Feind, der sich in den Weg stellt, einfach überwältigt. Außerdem erhaltet Ihr dadurch die Gelegenheit, auch an sonst völlig unzugänglichen Orten nach Items zu forschen. Hin und wieder entdeckt Ihr sogar einen Sternengriff, der Euch direkt in eine Bonusrunde katapuliert. Diese versteckten Bonusrunden zu entdecken lohnt sich, da jede völlig anders gestaltet wurde und bei erfolgreicher Absolvierung einen wertvollen Gegenstand einbringt (gut für das Punktekonto). Es handelt sich dabei jeweils um einen spannenden Geschicklichkeitstest, bei dem Ihr innerhalb eines knappen Zeitlimits versuchen müßt, eine Schatztruhe zu erreichen. Auch am Ende eines Abschnitts spielen die Sternengriffe noch eine wichtige Rolle. Ihr könnt nämlich zum Abschluß noch einen sogenannten „Height Bonus" erzielen, indem Ihr Euch hoch hinausschleudert (gutes Timing ist angesagt) und den Bildschirmrand möglichst weit oben berührt.



● ***In solchen Schatztruhen befinden sich begehrte Pick Ups wie Energieauffüller oder Bonuspunkte.***

● ***Der Zauberer Rhino benötigt drei Kopfnüsse, ehe er sein Rückengepäck verliert, das Ihr sofort als Wurfgegenstand benutzen müßt.***



● ***Das Packen der Gegner erfordert stellenweise ein hohes Maß an Geschicklichkeit.***

Grübellastiges Leveldesign

Bei der Erstellung der Grafiken lautete die Devise wohl Farben, Farben und noch mehr Farben. Jeder Level in Form eines Planeten bietet ein unterschiedliches Motiv, das die Grafiker gekonnt und sicherlich nicht unbeabsichtigt recht Sonic-like mit einer bestimmten Farbpalette in Szene gesetzt haben. So spielt sich die zweite Runde beispiels-

gewisse Anzahl von Pokalen und anderen Items eingesammelt werden. Die Sprites sind angenehm groß, die Animation und der Sound hingegen schlecht. Das Leveldesign

ist langweilig und beschränkt sich auf stupides Durchlaufen mit hin und wieder auftauchenden Gegnern. **us**

Game Gear • U.S.Gold • ca. DM 89,95

Grafik 49% Sound 44% Fun 38%

✖ Lawnmower Man

Als Dr. Angelo müßt Ihr im Cyberspace insgesamt zehn Missionen gegen den bösen Cyberjobe bestehen. Interaktive Sequenzen wechseln sich mit Denkspieleinlagen ab. Man mag es fast nicht glauben, was sich hinter diesem hochkarätigen Lizenztitel verbirgt. Die einzelnen Aufgaben überbieten sich förmlich an Lächerlichkeit: anspruchslos, einfallslos, ultrakurz, noch dazu mit einer ungenauen Steuerung, genau so sollte ein Spiel nicht aussehen. **us**

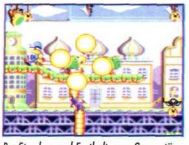
Mega CD • SCI • ca. DM 120,-

Grafik 58% Sound 66% Fun 20%

✖ Tazmania 2 - Escape from Mars

Der tazmanische Teufel wirbelt mit seiner unvergleichlichen Freßwut und der alles zerstörenden Tornado-Attacke durch den Weltraum, um in jedem Abschnitt den rettenden Ausgang zu finden. Grafisch sehr bunt aufbereitet, bietet Taz 2 eine nervende Hintergrundmusik

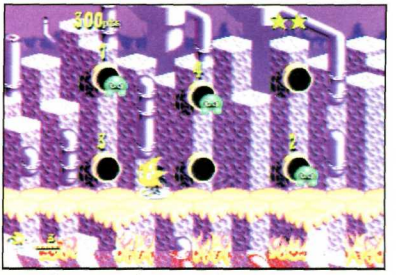
ROOTS



Das Strecken und Festhalten an Gegenständen war schon bei Treasures Modul Dynamite Headdy in ähnlicher Form ein spielerisch wichtiger Bestandteil. Parallelen gibt es zudem bei der extrabunten Grafik.

weise größtenteils unter Wasser ab. Hier, wie überhaupt im gesamten Spiel, überzeugt die Grafik durch eine geschmackvolle und kraftvolle Farbwahl sowie durch die elegante Animation des kleinen Spieler-Schützlings. Passend zur Optik zauberte der hauseigene Musikus zudem einen gelungenen Soundtrack, der recht modern und treibend klingt, ohne dabei aber in monotones Techno abzudriften. Spielerisch waren die Entwickler bemüht, eine gesunde Synthese zwischen Geschicklichkeit und Tüftelaufgaben zu finden, wobei letztere im Laufe des Spiels immer mehr zunehmen. Beispielsweise müßt Ihr auf dem Musikplaneten Sonata ständig einen Taktzähler durch den Level schleppen, um damit lästige Vögel aus dem Weg zu räumen. Da Ihr allerdings nicht mehr Eure Hände einsetzen könnt, wenn Ihr den Gegenstand festhaltet, benötigt Ihr zur Lösung dieses Planeten etwas Vorausplanung bzw. Tricks in Form mehrerer Greifarme, die Euch die unnötige Last für kurze Zeit abnehmen, so daß Ihr Euch in der Zwischenzeit um die Feinde kümmern könnt. Für die Lösung des Spiels stehen Euch übrigens je nach Schwierigkeitsgrad zwischen zwei und fünf Continues zur Verfügung, wobei Ihr durch ein praktisches Paßwortsystem auch an einer längerfristigen Helden-Karriere basteln dürft.

Ulf Schneider



● ***Für diesen Zwischengegner benötigt Ihr ein gutes Gedächtnis, da die kleinen Wesen nur in einer vorgegebenen Reihenfolge vernichtet werden dürfen.***

● ***Mies: Dieser Geier packt Euch, sobald Ihr nicht aufpaßt und wirft Euch ins nächste Flammenmeer.***

sowie einige Schwächen im Gameplay, sprich schlechtes Scrolling, kleinere Bugs (bleibt in Mauern stecken) und eine unpräzise Steuerung. **us**

Game Gear • Sega • ca. DM 79,95

Grafik 71% Sound 45% Fun 65%

✖ Unnecessary Roughness '95

American Football-Simulation der schlechteren Sorte. Neben zahlreichen Optionen und Statistiken bietet das Game eine Extra-Perspektive, die in Großaufnahme das Raufen um die Pille zeigt. Die Technik

bewegt sich auf 8 Bit-Niveau, das Gameplay wurde schlecht konzipiert (Laufspiele sind kaum möglich). Keine Chance gegen John Madden und seine Mannen. **us**

Mega Drive • Accolade • ca. DM 119,95

Grafik 39% Sound 40% Fun 41%

Paradize Software
Die Nummer 1
in Gelsenkirchen !!!
Ladenlokal & Versand
Hagenstr. 38
45894 Gelsenk.-Buer
Tel.: (02 09)34 97 84
FAX: (02 09)34 97 85
Öffnungszeiten:
Mo - Fr: 10.00 - 18.00h
Samstag 10.00 - 14.00h
Taglich neue Games !!!
Software für: Amiga, PC, C64
Über 15000 Titel !!
PD & SW- Service
CD-ROM
Riesenauswahl
RIESENAUSWAHL
Super Nintendo
Mega Drive
Jaguar
3 DO
Manga - Videos !!
Super Preise !!! - Ein Besuch lohnt sich !!!

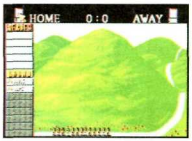
Cannon Fodder

Knallharte Mini-Rambos

■ Hersteller: Virgin . Preis ca.: DM 120,- ■

Die Sensible Soccer-Sprites haben die Klamotten gewechselt und stürmen nun ohne jegliche Regeln die Gegner nieder. Ein heißumstrittenes PC-Spiel findet seinen Weg auf das Mega Drive.

Bei dieser Kriegssatire wurde auf jegliches erklärendes Schmückwerk verzichtet. Ziel ist es ganz einfach, alle 24 Missionen mit möglichst wenigen Verlusten der Reihe nach zu bestehen. Die Levels sind in verschiedene Phasen unterteilt und umfassen das Ausschalten aller Feinde, Befreien von Gefangenen, Beschützen von Zivilisten oder Zerstören bestimmter Gebäude. Dazu stehen Euch anfangs 15 neu rekrutierte Soldaten zur Verfügung, deren



● *Zu Anfang stehen Euch 15 Rekruten zur Verfügung.*

● *Zum Sprengen der Häuser nehmt Ihr am besten die Granaten.*

Dienstgrad durch erfolgreiche Einsätze steigt. Bevor Ihr Euch in die Schlacht stürzt, entnehmt Ihr einem knappen Briefing das Hauptziel der Mission, dann geht es schon los. Euer Trupp besteht aus maximal vier Soldaten, die Führung liegt in Euren Händen. Ihr verfolgt das Geschehen aus einer isometrischen Perspektive, am linken Bildrand befindet sich eine Optionsleiste, die Euch Auskunft über den Zustand und Ausrüstung Eurer Truppe gibt. Desweiteren könnt Ihr hier eine

● *Mit dem Fadenkreuz nehmt Ihr die Gegner ins Visier.*

Karte aufrufen, auf der Euer Standort mit einem großen roten X gekennzeichnet ist, feindliche Soldaten werden jedoch nicht angezeigt.

● *Die Missionen werden mit einem kurzen Briefing eingeleitet.*

Sega Neuheiten

The Hurricanes

Jump & Kick der langweiligen Art. Mit dem Leder am Fußgelenk „bewaffnet", dackelt Ihr durch zahl-

reiche Levels und tretet dabei sämtliche Gegner vom Screen. Technisch bescheiden (kaum Musik) und spielerisch kaum ausgereift, so präsentiert U.S.Gold die gesamte Hüpferei. Besonders das zähe Leveldesign mit einigen unfairen Stellen vereitelt schnell jegliche Hüpflaune. us

Mega Drive • U.S.Gold • ca. DM 129,95

Grafik 51% Sound 45% Fun 45%

Mr Nutz

Knuddelige Mainstream-Hüpferei mit einem zuckersüßen Eichhörnchen als Hauptdarsteller. Das Gameplay beschränkt sich zwar nur auf die wesentlichen Elemente eines Jump & Run-Spiels, doch dank der

gut durchgestylten Grafik und dem intelligenten Leveldesign, das genügend Platz für Spürnasen bietet, gehört diese Hopserei zur oberen Güteklasse. us

Mega Drive • Ocean • ca. DM 129,95

Grafik 74% Sound 68% Fun 75%

PGA Tour Golf II

Wie seine 16 Bit-Vorbilder kann PGA auch auf dem GG überzeugen. Die Optionen lassen kaum Wünsche offen, der kleine Ball läßt sich durch die ausgeklügelte Steuerung punktgenau plazieren, alle Übersichten inklusive drehbarem Raster des Grüns wurden integriert.

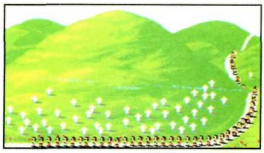
Die Bahnen sind bestmöglich in Szene gesetzt, Musik und Geräusche akzeptabel. Nach jedem Abschlag muß während des Bildaufbaus eine kleine Pause in Kauf genommen werden, ansonsten fehlerlos. sg

Game Gear • Time Warner • ca. DM 80,-

Grafik 78% Sound 45% Fun 80%

Gute Eltern schlagen ihre Kinder!

Mayer & Partner



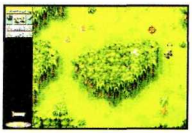
● *Etwas später haben viele Soldaten schon ein "ehrenvolles" Begräbnis spendiert bekommen.*

● *Erst wenn die Türen an den Häusern zerstört sind, kommen keine feindlichen Soldaten mehr nach.*

Kinderleichte Handhabung

Die Steuerung der Soldaten ist wesentlich unproblematischer als beispielsweise bei Syndicate, was jedoch nicht weiter verwundert, da sich die Handlungsvielfalt auch nur auf wenige Aktionen beschränkt. Mittels eines kleinen gelben Pfeils dirigiert Ihr den Anführer an die gewünschte Stelle, der Rest der Truppe folgt widerstandslos in bester Lemmings-Manier. Rücken Euch Gegner auf die Pelle, wird aus dem Pfeil ein Fadenkreuz und Ihr könnt diese mit einem verheerenden Streufeuer eindecken. Durch die großzügige Kollisionsabfrage verkommt genaues Zielen eher zur Nebensache. Extras in Form von Granaten oder Bazookas erleichtern das Zerstören von Gebäuden, dabei solltet Ihr jedoch auf herabstürzende Teile achten, da diese Eure Männchen erschlagen können. Die Stärke der Gegner steigt von Level zu Level kontinuierlich an, wobei die ersten Missionen besonders einstiegsfreundlich gestaltet sind. In den höheren Runden sorgen verschiedene Fahrzeuge wie Panzer, Schnee-Bikes oder Jeeps für Abwechslung. Habt Ihr einen kompletten Auftrag erfolgreich beendet, erhaltet Ihr ein Paßwort.

● *Alles Hochexplosive ist auch für Eure Leute gefährlich, da meist irgendwelche Teile durch die Luft fliegen und Eure Minis treffen können.*



● *Wasserüberquerungen sind gefährlich, da Ihr hierbei nicht schießen könnt.*

VIEWPOINT

Cannon Fodder ist ein technisch solides, auf vordergründige Action ausgelegtes Söldner-Abenteuer, das durch seine einfache Handhabung für eine gewisse Zeit durchaus Spaß bereitet. Spielerisch wird jedoch kaum Abwechslung geboten, eine Prise Taktik muß Euch genügen. Trotz allem wird die Kriegssatire ihre Anhänger finden, und die werden damit glücklich werden, ich nicht.

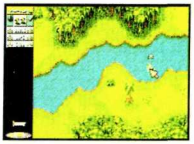
Stephan Girlich

Schwarzer oder kranker Humor?

Cannon Fodder wäre im Grunde sicher nicht brutaler oder moralisch bedenklicher als z. B. EAs Strike-Trilogie, gäbe es nicht diese besonders geschmacklosen Tötungssequenzen. Einen leidenden, laut schreienden Soldaten durch gezielte Schüsse noch ein bißchen mehr leiden zu lassen, geht meines Erachtens weit über die Grenze des Erträglichen und hat absolut nichts mehr in Kinderhänden verloren.

Stephan Girlich

● *Die ersten Missionen sind zum Einspielen gedacht.*



● *Sobald der letzte Feind das Zeitliche gesegnet hat, ist der Auftrag erfüllt.*

INFO BITS

Action-Strategie
1 Spieler
8 Mbit
30 Levels
Paßwort

GRAFIK 073
SOUND 070
FUN 075

Sega Neuheiten

Power Rangers

Prügellastiges Actionspiel rund um die umstrittene TV-Serie. Die fünf Helden müssen zunächst ein gutes Dutzend schlacksiger Gegner mit

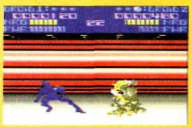
Tritt- und Schlagtechniken vom Roboter-Outfit. Recht diffuse und abwechslungsarme Keilerei, die nur für Fans der Serie interessant sein dürfte. **us**

Game Gear • Sega • ca. DM 89,95

Grafik 68% Sound 53% Fun 56%

Rise of the Robots

Schlappe sechs Stahlburschen stehen zu einer futuristischen Keilerei



bereit. Mit den beiden vorhandenen Knöpfen wird frei nach dem Muster „treffen oder getroffen werden" stupide aufeinander eingeschlagen. Das Gameplay geriet dabei zur puren Farce, da der Computergegner wie geistesgestört auf Euch einprügelt, so daß die Taktik lediglich aus purem Tastengehämmer besteht. **us**

Game Gear • Mirage/Time Warner • ca. DM 89,95

Grafik 60% Sound 53% Fun 20%

Samurai Shodown

Elf, zumeist fernöstliche Knochenbrecher stehen hier für einen mehr oder weniger fairen sportlichen

Vergleichskampf bereit. Durch individuelle Hieb- und Stichwaffen erhält das Prügelspiel eine herbe Note. Insgesamt eine gelungene Beat 'em Up-Vorstellung, zumal die Spielbarkeit durch tolle Charaktere und ungewöhnlichen Special Moves überzeugt. **us**

Mega Drive • Takara • ca. DM 119,95

Grafik 80% Sound 76% Fun 83%

Meyer & Partner

WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL

Auf dem Mega Drive 32X.

Virtua Racing Deluxe

Star Wars Arcade

Motocross Championship

Fahrenheit 32X CD

32X hat's in sich: Er funktioniert wie ein Turbolader auf Deinem Mega Drive. Einfach in den Slot stecken, Spiel obendrauf, fertig! Schon arbeiten 2 x 32 Bit Prozessoren und ein digitaler Videoprozessor auf Hochtouren. Das Ergebnis hat Spielhallenqualität: Superschnelle Grafiken in 32768 Farben, filmartigen Videosequenzen und ein Sound wie von der CD. Du wirst Deinen Augen nicht trauen - aber es ist wahr. Mit dem 32X beginnt ein neues Spielelevel. Mit jeder Menge neuen Videospielen.

Virtua Racing Deluxe: Drei verschiedene Rennwagen, sechs unglaubliche Rennstrecken. Kein Unterschied zum legendären Spielhallen-Original!
Star Wars Arcade: Das unglaubliche Spiel zum Film "Krieg der Sterne"!
Motocross Championship: Realistische Motocross-Action dank Mega Drive 32X!
Fahrenheit 32X CD: TruVideo™ in Perfektion - *interaktiver geht's nicht mehr!*

Get your kicks MEGADRIVE 32X

Mega Drive

Mega Drive 2

Mega-CD 2

SEGA

● *Freistößen in Strafraumnähe stellt der Gegner eine starke Mauer entgegen.*

● *Der Szenario-Modus ist eine willkommene Abwechslung zu den üblichen Modi.*

● *Die Länge eines Einfes schiedenen Tasten bemt.*

International Superstar Soccer

Weltmeisterlich

■ Hersteller: Konami . Preis ca.: DM 139,- ■

Während unsere Profi-Kicker momentan die Winterpause mit reichlich Hallenfußball überbrücken, geht´s im Konsolenbereich ohne Unterbrechung weiter. Die anspruchsvolle Simulation von Konami scheint dazu in der Lage, auch ein FIFA Soccer vom Thron zu stürzen.

Trotz der verkorksten Weltmeisterschaft für das deutsche Team boomt die Bundesliga wie schon lange nicht mehr. Die Gründe hierfür liegen auf der Hand. Auslandsheimkehrer wie Rudi Völler, Thomas Häßler und auch ein Stefan Effenberg bereichern das Spielerangebot in der höchsten deutsche Liga natürlich ungemein und locken die Zuschauer schon durch klangvolle Namen. Der Kampf um die Spitze ist trotz des relativ großen Punktevorsprungs von Herbstmeister Borussia Dortmund weiterhin spannend, eine Mannschaft wie Freiburg hat sich vom potentiellen Abstiegskandidaten zum UEFA Cup-

● *Das Debakel der deutschen Nationalmannschaft bei der WM 94 gegen Bulgarien könnt Ihr im Szenario-Modus korrigieren.*

Einwurfes wird über die verbesserung.

● 26 Nationalteams stehen zur Wahl, darunter auch Weltmeister Brasilien.

● Der klassische Münzenwurf entscheidet über Ballbesitz und Seitenwahl.

Anwärter gemausert. Kurzum, der deutsche Fußball macht einfach wieder unheimlich Spaß.

Vorbildliches Gamedesign

Der japanische Profifußball dagegen steckt trotz immenser finanzieller Anstrengungen und zahlreichen Elitekickern aus dem Ausland immer noch in den Kinderschuhen, zumindest im Konsolenbereich scheinen die fernöstlichen Entwickler jedoch den Sprung an die Spitze geschafft zu haben. International Superstar Soccer ist eines jener Spiele, bei denen man von der ersten Sekunde an das Bestreben der Entwickler, eine kompetente und anspruchsvolle Simulation auf die Beine zu stellen, verspüren kann. Dies beginnt schon bei den Optionsmenüs, die zwar allesamt optisch schlicht aufgebaut sind, dadurch jedoch sehr übersichtlich wirken und auch für Fußball-Laien leicht verständlich sind. Neben Standardfunktionen wie Spielzeit, Schwierigkeitsgrad und Torhütersteuerung könnt Ihr auch die Tastenbelegung nach Belieben variieren, was besonders lobenswert ist, denn bei International Superstar Soccer sind gleich sechs Feuerknöpfe mit Funktionen belegt. In solch einem Fall kommt meist nicht jeder mit der Standardkonfiguration zurecht, schon deswegen, da z. B. mit der X-Taste geschossen wird, was bislang noch bei keinem Fußballspiel der Fall war. Neben den üblichen Feldaktionen wie kurzer flacher oder hoher weiter Paß, Torschuß, Kopfball und Fallrückzieher beherrschen die Konami-Kicker auch Hacken-

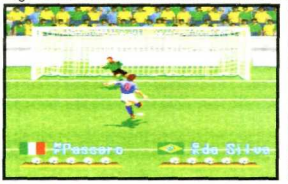
VIEWPOINT

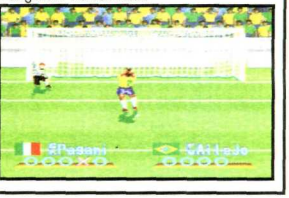
Hut ab vor Konami, International Superstar Soccer gehört zweifelsohne in den Olymp der besten Sportspiele. Die nicht ganz einfache, jedoch äußerst anspruchsvolle Steuerung ermöglicht eine extrem realistisch wirkende Spielweise, aber auch das Spieldesign läßt keinerlei Wünsche offen. Den direkten Vergleich mit dem bisherigen Genre-Spitzenreiter FIFA Soccer entscheidet trotz allen Lobes nur der persönliche Geschmack, Fußballfans brauchen beide.

Stefan Girlich

NERVENKITZEL ODER DIE ANGST DES TORWARTS...

Das Elfmeterschießen ist dreidimensional dargestellt. Die Steuerung der Schützen sowie des Torhüters ist gut gelungen und gibt beiden die Möglichkeit, als Sieger aus dem Duell hervorzugehen. Gibt es in einem normalen Spiel einen Strafstoß, wird dieser zunächst in der 3D-Perspektive ausgeführt und danach nochmals in der Seitenansicht gezeigt. Dadurch ist gewährleistet, daß bei einem abgewehrten Schuß die eventuelle Nachschuß-Chance genutzt werden kann.





● *Eckstoß: Mit Strafraum-Scrolling erfahrt Ihr, wo Eure Spieler postiert sind.*

● *Neben verschiedenen Witterungsbedingungen könnt Ihr auch das Rasenmuster bestimmen.*

● *Im Strafraum müsse[illegible] aufpassen, da fast alle[illegible]*

tricks, Doppelpässe oder verschiedene Körpertäuschungen, um den Gegner ins Leere laufen zu lassen. Darüberhinaus könnt Ihr auch kurzzeitige Sprints einlegen, die sich jedoch stark auf die Physis der Feldakteure auswirken und daher nur mit Bedacht eingesetzt werden sollten.

Abwechslungsreiche Spielmodi und interessante Aufgaben

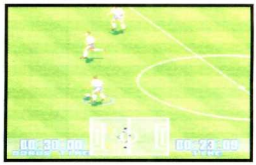
Insgesamt 26 Nationalmannschaften warten auf ihren Einsatz in einem der fünf Spielmodi, Freundschaftsspiele sind vor allem gegen einen menschlichen Gegner interessant. Der International Cup ist einem

IM TRAININGSLAGER

Im Gegensatz zu vielen Konkurrenzprodukten eignet sich die ISS-Trainingsoption hervorragend zum Studieren und Perfektionieren der äußerst variablen Steuerung. Insgesamt fünf Disziplinen gilt es innerhalb eines Zeitlimits von 30 Sekunden zu absolvieren. Am Ende jeder Runde erhaltet Ihr für Eure Leistung eine Punktewertung. Selbst erfahrene Spieler werden die Trainingsoption zu schätzen wissen, da durch den einstellbaren Schwierigkeitsgrad die Anforderung dem eigenen Leistungsniveau optimal angepaßt werden kann.

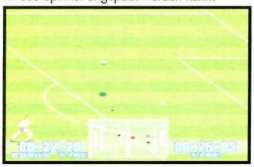
1. DRIBBELN:

Hier müßt Ihr schnellstmöglich die über den gesamten Platz verteilten Fähnchen einsammeln.



2. PASSEN:

Alle Spieler außer dem Torwart müssen angespielt werden, ohne daß der Gegner auch nur einmal den Ball berührt.

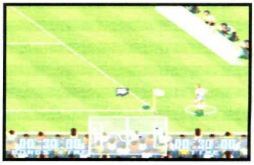


3. SCHIESSEN:

Bei dieser Überzahlsituation versucht Ihr, die Verteidiger auszuspielen und den Ball im Netz zu versenken.

4. VERTEIDIGUNG:

Hier versucht Ihr, dem Gegner möglichst schnell den Ball abzuluchsen und selbst ein Tor zu schießen.



5. ECKSTOSS:

Ob direkt verwandelter Eckstoß oder Traumflanke zum eigenen Stürmer, hier könnt Ihr alle Varianten einstudieren.

Super BC Kid

Etwas chaotisches, aber ideenreiches Jump & Run. Bei dieser Hopserei im Mario-Look gibt es eine Reihe von abgefahrenen Verwandlungsmöglichkeiten, viele Bonusrunden und fast mehr versteckte als offizielle Wege. An manchen Stellen wirkt das Spiel zu schräg. **us**

Super Nintendo • Hudson Soft • ca. DM 119,95

Grafik 63% Sound 65% Fun 77%

Tetris & Dr. Mario

Zwei Denkspiel-Klassiker, technisch leicht aufgepeppt nun auch für den 16-Bitter. Bei Tetris müssen Linien vervollständigt werden, während es bei Dr. Mario um das Killen von Viren geht. Nach all den Jahren immer noch süchtigmachend, und gerade der Zwei-Spieler-Modus vom 1987 entwickelten Tetris-Spiel ist nach wie vor ein Partyrenner. **us**

Super Nintendo • Nintendo • ca. DM 119,95

Grafik 51% Sound 63% Fun 85%

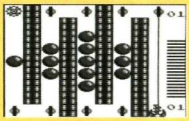
X-Men

Capcom-Prügelei mit den Marvel-Comic-Stars. Mit fünf auswählbaren Helden müßt Ihr Euch durch insgesamt 15 horizontal scrollende Abschnitte schlagen. Special Moves und harte Endgegner sorgen für Abwechslung. Insgesamt wirkt das Gameplay angestaubt bzw. ideenlos, und vor allem der hohe Schwierigkeitsgrad sorgt für Frust. **us**

Super Nintendo • Capcom • ca. DM 129,95

Grafik 74% Sound 59% Fun 70%

Brainbender



Komplexes Tüftelspiel. Ein Lichtstrahl muß mit drehbaren Reflektoren zum Ziel geführt werden. Auf dem Weg sind noch Glühbirnen anzuschalten

...or allem die Verteidiger ...ulls geahndet werden.

● Wie bei FIFA Soccer könnt Ihr den einzelnen Mannschaftsteilen bestimmte Bereiche zuweisen.

● Nach Fouls winken die Sünder unschuldig ab, was den Schiedsrichter nicht beeindruckt.

Weltmeisterschaftsturnier nachempfunden, bei dem die 26 Teams zunächst in sechs kleine Gruppen aufgeteilt sind und dort jeweils um die ersten beiden Plätze kämpfen, die zur Achtelfinal-Qualifikation erforderlich sind. Der Champion wird dann nach dem K.O.-Prinzip ermittelt. Die World Series ist nichts anderes als eine Weltliga, bei der alle Teams zweimal aufeinandertreffen. Zusätzlich könnt Ihr Eure Nervenstärke bei einem Elfmeterduell gegen Freund oder Konsole unter Beweis stellen. Als interessante Abwechslung komplettiert der Szenario-Modus die Spielarten. Ihr steigt in eines von neun schon laufenden Spielen ein und müßt versuchen, bestimmte Aufgaben zu erfüllen. So habt Ihr z. B. die Möglichkeit, die Weltmeisterschaftspleite der deutschen Elf nochmals aufleben zu lassen. Eine der Paarungen lautet Deutschland - Bulgarien, mit einem Zwischenstand von 1:0 für unsere Nationalkicker übernehmt Ihr das bulgarische Team und setzt alles daran, innerhalb der verbleibenden Restzeit den Rückstand in einen Sieg umzumünzen.

Realismus pur: Viele Superstars des internationalen Fußballs sind mit von der Partie

Die Aufmachung der Spiele selbst gehört mit zum Besten, was man je an Video-Sportspielen auf Konsole zu sehen bekommen hat. Die Grafik glänzt mit großen, sauber animierten Spielersprites, die zudem auch proportional auf die Spielfeldgröße abgestimmt wurden. Überhaupt haben sich die Verantwortlichen gerade bei den Kickern allergrößte Mühe gegeben. So sind z. B. die Trikots mit Rückennummer und Nationalflagge verziert, bei Statur und Aussehen hat man versucht, den realen Vorbildern möglichst nahe zu kommen. Bei den Bulgaren ist Jordan Letschkov eindeutig erkennbar, aber auch Roberto Baggio, Ruud Gullit oder Romario sind auf den ersten Blick auszumachen. Das Drumherum ist ebenfalls mit vielen kleinen Details geschmückt: Vor der Seitenwahl tauschen die beiden Spielführer Wimpel aus, nach einem Foul gestikuliert der Sünder, Unschuld mimend, mit den Armen. Bei einem Schuß neben das Tor leben die Fotografen gefährlich, und ein imaginärer Sprecher kommentiert kurz und knapp spielentscheidende Szenen. Die Regelgenauigkeit läßt sich hauptsächlich durch die Schiedsrichter beeinflussen. Deren Regelauslegung erstreckt sich von fair bis gnadenlos, die Rückpaßregel kann nicht ausgeschaltet werden. Natürlich habt Ihr auch jederzeit die Möglichkeit, taktische oder personelle Veränderungen vorzunehmen. Die Zuschauerkulisse paßt sich dem allgemeinen Niveau an, heiße Samba-Rhythmen und verschiedene Schlachtgesänge sorgen für eine tolle Atmosphäre.

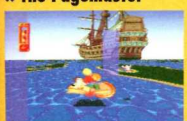
Stefan Girlich

bzw. Kugeln zu zerstören. Durchaus motivierend, aber eine Spur zu zufällig. **us**

Game Boy • Gremlin/Konami • ca. DM 69,95

Grafik 40% Sound 55% Fun 69%

✖ The Pagemaster



Umsetzung des neuesten Macauley Culkin-Streifens: Als Jump & Run-Held erlebt Ihr Abenteuer im Reich der Bücher. Erlernbare Fähigkeiten, der erhöhte Umfang sowie eine tolle 3D-Runde gehören zu den positiven Merkmalen. Insgesamt bietet es aber ein unspektakuläres Leveldesign und triste Grafiken. **us**

SNES • Sony Imagesoft • ca. DM 129,95

Grafik 59% Sound 60% Fun 58%

✖ Jurassic Park 2

Als neuer Besitzer des Jurassic Parks kämpft Ihr in sechs Missionen gegen Dinos und Mitglieder einer Verbrecher-Organisation namens Biosyn. Dolby Surround Sound und überdurchschnittliche Grafik stehen bei diesem Jump & Shoot auf der Plusseite. Negativ wirkt sich der zu hohe Schwierigkeitsgrad aus. Ein lächerliches Leben, keine Paßwörter oder Continues, vorprogrammierter Frust für Anfänger, Herausforderung für Profis. **sg**

Super Nintendo • Ocean • ca. DM 149,-

Grafik 74% Sound 77% Fun 71%

✖ Soulblazer

Das seit zwei Jahren als Import erhältliche Action-Adventure gibt es jetzt mit deutschen Texten auch hierzulande. Wandert mit Eurem Helden in bester Zelda-Manier durch Dungeons und Städte und löst dabei knifflige Rätsel bzw. führt angeregte Gespräche mit den Einwohnern. Recht schlichtes, aber gut spielbares Abenteuermodul mit einer für heutige Maßstäbe eher durchschnittlichen Technik. **us**

Super Nintendo • Enix • ca. DM 129,95

Grafik 68% Sound 69% Fun 81%

Parodius 2 - Fantastic Voyage

Lach- und Schießg

■ Hersteller: Konami . Preis ca.: DM 139,95 ■

Konami lädt wieder zu einer Ballerorgie der absurden Art ein, wobei der Nachfolger der Shoot ´em Up-Persiflage allerdings eher als eine Art „Mix Up" des Originals zu sehen ist.

Mit der Gradius-Reihe (auch unter dem Titel Nemesis bekannt) schuf Konami Mitte der achtziger Jahre sein eigenes Shoot ´em Up-Denkmal. Bahnbrechend und völlig neu war damals noch das sogenannte Power Up-System, das aus dem zahm bewaffneten Raumschiff Vic Viper eine fliegende Festung zauberte. Nach mehreren Teilen programmierten Konamis Mannen Anfang der neunziger Jahre quasi als krönenden Abschluß eine Parodie auf ihre bisherige Baller-Saga und nahmen sich dabei selber kräftig aufs Korn. Parodius und auch sein Nachfolger stellen dabei eine abgefahrene Schießerei dar, mit Schweinen und Pinguinen als Gegner und einer Vielzahl von absurden Extrawaffen.

VIEWPOINT

Frischer Wind im sträflich vernachlässigten Shoot ´em Up-Genre! Wobei das Wort „Frisch" bei Konamis munterer Ballerei allerdings eher in Anführungszeichen zu setzen ist, da der zweite Teil in spielerischer Hinsicht nichts Neues gegenüber dem bahnbrechenden Original bietet. Für Ballerfreaks gehört dieses Schießspiel trotz Innovationsmangels aufgrund des auf witzig getrimmten Leveldesigns dennoch ganz oben auf die Wunschliste.

Ulf Schneider

Power Ups ohne Ende!

An sich läßt sich das Spielprinzip in einem Satz umschreiben: Fliegt meist horizontal durch die Levels und ballert alles ab, was sich Euch in den Weg stellt. Natürlich läßt sich mit simplem Schießen und Ausweichen heutzutage kein Zocker mehr vor das Joypad locken, daher spendierten die Programmierer dem zweiten Teil das bewährte Nemesis-Power Up-System, das noch um ein paar zusätzliche Features erweitert wurde. Jedes

● *Die auftauchenden Kräne sammeln von unten die Plüschtiere auf und lassen sie manchmal auch wieder fallen.*

● *Die begehrten Power Up-Glocken tauchen teilweise in solch einer großen Anzahl auf, daß man mitunter die Übersicht verliert.*

✖ Bubsy: Fractured Furry Tales

Accolades Maskottchen nun auch auf dem Jaguar. In üblicher Jump & Run-Manier durchforstet Ihr 13 Levels, trotz Paßwortfunktion kein leichtes Unterfangen. Der viel zu hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad wird durch die ungenaue Steuerung und unübersichtliche Stellen schnell zum Motivationskiller. Wie Zool 2 nur Durchschnittskost, warten wir lieber auf Rayman. **sg**

Jaguar • Imagitec Design • ca. DM 139,-

Grafik 53% Sound 45% Fun 57%

✖ Checkered Flag

Die Neuauflage des ´91er Lynx-Rennspiels entpuppt sich als glatter Schuß in den Ofen. Zehn lieblose Strecken, die zudem leicht ruckeln, erinnern wenig an eine „64Bit-Konsole". Den Vogel schießt jedoch die unpräzise Steuerung ab, selbst nach stundenlangem Üben lassen sich die Boliden nur schwer auf der Strecke halten und die Computergegner fahren wie von allen guten Geistern verlassen. **sg**

Jaguar • Rebellion • ca. DM 139,-

Grafik 50% Sound 42% Fun 32%

✖ Club Drive

Der Witz des Monats. Sammelt mit Eurem Wagen umherliegende Kristalle auf oder meißt Eure Fahrkünste mit einem menschlichen Partner. Vier Kurse sowie ebenso viele Perspektiven stehen Euch hierfür zur Wahl. Dieser peinliche Hard Drivin´-Verschnitt glänzt mit einer farblosen und detailarmen Grafik, der Sound pendelt sich ebenfalls auf der untersten Niveau-Schiene ein. Ab auf den Schrottplatz! **sg**

Jaguar • Atari • ca. DM 139,-

Grafik 35% Sound 21% Fun 20%

gesellschaft

der elf zur Wahl stehenden Vehikel (beim ersten Teil waren es nur vier!) verfügt über individuelle Waffensysteme, die je nach Typ eine gewisse Anzahl von Power Up-Kapseln benötigen, damit sie aktiviert werden können. Beispielsweise erhöht sich durch eine Power-Kapsel die Grundgeschwindigkeit des Raumschiffes, während vier eingesammelte Power Ups die Feuerkraft gleich verdoppeln. Das gesamte „Angebot" an Extrawaffen kann man dabei an einer speziellen Leiste am unteren Bildschirm erkennen, wobei man sich vor Spielbeginn noch aussuchen kann, ob der Computer automatisch das nächstbeste Waffensystem aktiviert oder Ihr es lieber durch Knopfdruck selber einstellen wollt. Spezielle Power Up-Kapseln haben sogar die Eigenschaft, eine Art Glücksrad auszulösen, so daß Ihr mit Knopfdruck und gutem Timing ein Waffensystem nach Wunsch aktivieren könnt, wobei bei falscher Wahl auch das komplette, schwer erarbeitete Waffenarsenal wieder flöten gehen kann. Neben den normalen, roten Power Up-Kapseln tauchen hin und wieder auch blaue Vertreter auf, die die Wirkung einer Smartbombe haben. Jegliches Leben auf dem Bildschirm verabschiedet sich durch eine bildschirmfüllende Explosion.

● ***Fast schon überladen wirkt der zweite Level mit seinem Schokoladen-Design.***

● ***In dieser Szene müßt Ihr Euch Euren Weg durch die Mauern selber freischießen.***

Glockenspiel der besonderen Art

Parallel zu dem ausgeklügelten Power Up-System könnt Ihr Euch noch eine Reihe von Extrawaffen durch verschiedenfarbige Glocken aneignen,

✖ Doom

Der Jaguar in Höchstform. Id höchstpersönlich nahm sich dieser Konvertierung an, zog 23 Original-PC-Levels 1:1 herüber und kreierte zwei zusätzliche. Bis auf seltene Geschwindigkeitseinbußen spielt sich die Umsetzung ebenso phänomenal wie das Vorbild und nutzt als erstes Spiel das enorme Leistungspotential der 64 Bit-Maschine. Einzig die fehlende Begleitmusik kann man als Kritikpunkt aufführen, trotzdem ohne Zweifel der erste wirkliche Jaguar-Kracher. **sg**

Jaguar • id • ca. DM149,-

Grafik 87% Sound 79% Fun 91%

✖ Dragon

Nach MD und SNES prügelt sich die Martial Arts-Legende nun auch auf dem Jaguar, die digitalisierten Zwischensequenzen fielen seltsamerweise weg. Zehn Gegner können alleine oder zu zweit aus dem Weg geräumt werden, im Practice-Mode dürft Ihr Euch gar zu dritt prügeln. In Sachen Aufmachung bei weitem kein 64 Bit-Beat 'em Up, durch ausgeklügelte Kampftechniken trotzdem motivierend. **sg**

Jaguar • Virgin • ca. DM 139,-

Grafik 60% Sound 54% Fun 66%

✖ Extreme Skiing

Umsetzung der Ski/Snowboard-Simulation Val d'Isere auf dem SNES. Identischer Spielablauf, demzufolge auch die gleichen Schwächen. In den höheren Runden vermiesen unfaire Stellen jeglichen Spielspaß, zudem technisch unter den Möglichkeiten des Jaguars. Nur für Wintersport-Fanatiker! **sg**

Jaguar • Loriciel • ca. DM 129,-

Grafik 61% Sound 53% Fun 56%

Die Qual der Wahl

Das komplette Raumfahrtprogramm inklusive Bewaffnung:

Die Krake, auch als Mr. Parodius bekannt, gab es schon beim ersten Teil.

Das Original aus der Gradius-Reihe darf natürlich auch hier nicht fehlen.

Der Lausbub Goemon ist normalerweise Star der Mystical Ninja-Reihe.

Das exotische Strichmännchen Koitsu ist hierzulande gänzlich unbekannt.

Das Schwein namens Michael taucht auch hin und wieder als Feind auf.

Das Playboy-Häschen Hikaru ist die einzige Lady im Feld.

Auch Pentaro stand Euch schon im ersten Teil zur Auswahl.

Twinbee ist eine Leihgabe aus einem eigenständigen Konami-Schießspiel.

Kid Dracula kennt man normalerweise von seinem gleichnamigen Game Boy-Spiel her.

Auch das Kiementier Mambo überzeugt durch seine Angriffskünste.

Dem Baby Upa steht ein ziemlich ausgereiftes Waffenprogramm zur Auswahl.

eine Idee, die ursprünglich aus dem Shoot ´em Up-Spiel Pop ´n Twinbee (ebenfalls von Konami) stammt. Wie die Power Up-Kapseln tauchen diese Objekte hin und wieder nach dem Abschuß eines Feindes auf. Allerdings verändert sich die Glockenfarbe durch Beschießen ständig, so daß Ihr mit einer Portion Geschicklichkeit selber Einfluß darauf nehmen könnt, welche Extrawaffe Ihr aufsammelt. Die fünf verschiedenen Glocken haben dabei folgende Eigenschaften: Gelbe Glocken (die Grundfarbe) sind reine Bonuspunkte und erhöhen sich bei kontinuierlicher Aufnahme um ein Vielfaches. Durch eine grüne Glocke bläht sich Euer Raumschiff kurzzeitig auf, so daß Ihr innerhalb der Zoom-Phase unverwundbar seid. Nützlich sind auch die roten Objekte, da sie mitten im Spielgeschehen eine Barriere aufbauen, die für die Feinde nur mit erheblichem Energieverlust passierbar ist. Habt Ihr das Glück, eine weiße Glocke aufzusammeln, erhaltet Ihr ein Megaphon, aus dem ein Fluß von Wörtern strömt, die den Gegnern hart zusetzen. Last but not least gibt es noch blaue Power Up-Glocken, die die Wirkung einer Smartbombe haben.

Lustige Ballerei in Bonbonfarben

Mit Parodius nahm Konami Abschied von der ewigen Weltraumballerei im grauen High Tech-Ambiente. Nun prägen Knuddelsprites und eine Vielzahl von Pastelltönen das Bild bei Parodius 2. Die Grafiker von Konami bewiesen dabei ihre ganze Klasse, indem sie ein höchst abwechslungsreiches und farbenfrohes Hintergrundlayout erstellten. Beeindruckend auch, welche Spritedichte das taktfrequenzschwache Super Nintendo hier bietet, wobei gerade bei voll aufgerüstetem Waffensystem die CPU hin und wieder doch die Notbremse zie-

Iron Soldier

16 Missionen mit stetig moderat ansteigendem Schwierigkeitsgrad, Polygongrafik und 3D-Perspektive, sehr reichhaltiges Waffenarsenal für die harten und zahlreichen Gegner - insgesamt gewohnte Battletech-Zutaten. Die Polygongrafik wirkt eher schlicht als spektakulär, ist aber wie das gesamte Spiel solide in Szene gesetzt. Ähnlich wie Cybermorph kann Iron Soldier letztendlich durch sein ausgezeichnetes Gameplay überzeugen. sg

PLAY TIME STAR

Jaguar • Eclipse • ca. DM 139,-

Grafik 67% Sound 62% Fun 77%

Kasumi Ninja

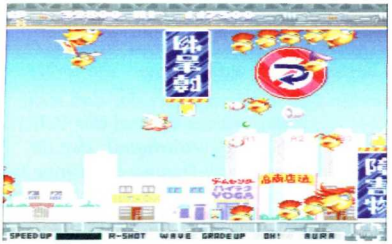
Das erste Jaguar-Prügelspiel wartet mit acht verschiedenen digitalisierten Kämpfern auf. Zunächst können die hervorragende Sprachausgabe und die schön gezeichneten und phantasievollen Hintergrundgrafiken überzeugen. Die Kämpfe selbst ermüden jedoch durch die zähe Steuerung und schwierig auszuführende Special Moves ziemlich schnell, zudem sind die Figuren nur sehr unliebsam animiert. Außerdem ist das Spiel schon geschmacklos brutal. sg

Jaguar • Atari • ca. DM 139,-

Grafik 71% Sound 63% Fun 48%

Samurai Shodown 2

Die nun 15 schwertschwingenden Kämpfer aus Fernost gehen auf dem Neo Geo in die zweite Runde, die noch schöneren Hintergrundgrafiken und optisch wirkungsvolleren Special Moves stechen sofort ins Auge. Das Gameplay steht der fast makellosen Perfektion des ersten Teils in nichts nach und der neuarti-



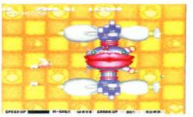
● *In diesem High-Speed-Tunnel warnen Schilder vor plötzlichen Abzweigungen.*

hen muß, was sich allerdings nicht sonderlich negativ auf den Spielspaß auswirkt. Zu der fröhlichen Grafik gesellt sich passend eine beschwingte Sound-untermalung aus bekannten Klassik- und Glenn Miller-Motiven, die hier allerdings stark verpoppt im Hintergrund dudeln (gute Klangqualität!). Dieser technisch nett gestaltete Rahmen ist der ideale Schauplatz für Konamis abgefahrene Knallerei. Eine Vorahnung vom eigenwilligen fernöstlichen Humor kriegt man schon im ersten Level zu Gesicht. So befindet man sich im ersten Abschnitt unversehens in einem Plüschtier-Automaten, in dem ständig Greifarme auftauchen, um nach den begehrten Stofftieren zu greifen. Mitunter wird das Spiel auch dezent frivol. So turnt Ihr beim zweiten Teil zwischen den Beinen eines Go-Go-Girls namens Chinchilla Rika herum. Diese sowie auch ein paar andere Szenen sorgten übrigens dafür, daß im prüden Amerika der erste Teil nicht veröffentlicht wurde, da Konami damals befürchtete, daß Frauen-Organisationen auf die Barrikaden gehen würden (was zuvor beim Prügelspiel Final Fight aufgrund prügelnder Frauen wirklich geschah). Konami hat sich beim Programmieren übrigens sichtlich bemüht, sowohl Greenhorns als auch Profis eine angemessene Herausforderung zu bieten. Stolze sieben Schwierigkeitsgrade und bis zu neun Leben sind hier einstellbar, so daß man den Schwierigkeitsgrad höchst individuell dosieren kann.

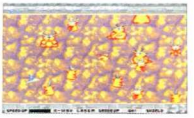
Ulf Schneider

● *Fast schon zu schön, um sie zu besiegen: Neben ihrem betörenden Gesang muß man bei dieser Meerjungfrau vor allem auf ihre Flosse aufpassen.*

● *Die Auseinandersetzung mit dem Katzenkämpfer ist im zweiten Teil wesentlich härter und findet streckenweise auch unter Wasser statt.*



● *Dieses obskure Objekt hat die unangenehme Eigenschaft, urplötzlich auf Rammkurs zu gehen.*



● *Ein riesiger Steinschlag sorgt im vierten Level für einen hohen Adrenalinpegel.*

ROOTS

Konami muß sich den Vorwurf gefallen lassen, daß ihnen hier anscheinend etwas die Ideen ausgegangen sind. So gibt es ein Wiedersehen mit vielen Endgegnern aus dem ersten Teil. Beispielsweise wurde aus dem Piratenschiff im Katzenlook diesmal ein U-Boot gestaltet. Im Prinzip hat sich somit bis auf die stark vergrößerte Spielerauswahl nichts Weltbewegendes getan. Schade eigentlich, daß auch der Umfang nicht sonderlich zugenommen hat.

INFO BITS

16 MBit • 1 Spieler, Shoot 'em Up, Besonderheiten: 7 Levels plus zwei Spezial-Levels

GRAFIK 079
SOUND 076
FUN
081

ge „Wut"-Move bringt zusätzlich Pfeffer ins Spiel. Ebenso überzeugen wieder die Animationen der einzelnen Kämpfer Wer schon das Original mochte, wird dieses Update mit Sicherheit lieben. **sg**

Neo Geo • SNK • ca.: DM 399 (Modul) • DM 149,- (CD)

Grafik 90% Sound 87% Fun 90%

✖ WCW Superbrawl Wrestling

Wie im harten Ring-Alltag können auch in der Videospielwelt die WCW-Wrestler der WWF-Konkurrenz kaum das Wasser reichen. Die

12 bekanntesten Figuren der WCW-Foundation, inklusive Sting, treten in einer isometrisch dargestellten Arena gegeneinander an. Jede Menge Standard- bzw. Special Moves sind in der Anleitung aufgeführt, aber durch die hypersensible Steuerung lassen sich jedoch nur die wenigsten Aktionen zum richtigen Zeitpunkt ausführen. Überhaupt fehlt dem Modul der nötige Feinschliff. Nur für hartgesottenen Wrestling-Fans. **sg**

Super NES • Beam Software • ca. DM 150,-

Grafik 61% Sound 44% Fun 45%

✖ Zool 2

Die Umsetzung für den Jaguar ist die bislang beste Version mit Gremlins kleiner Ninja-Ameise. Das butterweiche Scrolling, das knallbunte Leveldesign und der treibende Techno-Sound reichen jedoch insgesamt nur für einen Jump & Run-Mittelplatz. Der überhektische Spielablauf und die zahlreichen notwendigen Blindsprünge zehren an den Geduldsnerven. Technisch solide inszeniert erreicht die Comicwelt auf dem Jaguar nicht das, was im allgemeinen von einer 64Bit-Hardware erwartet werden kann **sg**

Jaguar • Imagitec Design • ca. DM 139,-

Grafik 65% Sound 67% Fun 65%

Eigentlich war der Einsendeschluß zur Wahl unserer Miß Joystick gerade vorbei, da erreichten mich noch diese beiden Bilder. Könnte es sein, daß sich hier wieder einmal der Volksmund bewahrheitet, der da sagt, daß Frauen eh immer zu spät kommen oder das Beste zuletzt kommt? Wie auch immer - ich wollte sie Euch nicht vorenthalten. Ich habe eben ein viel zu weiches Herz (Ja, Chef - ich meinte wirklich Herz, nicht Rübe). Um wenigstens gelegentlich überlange Vorwörter zu vermeiden, komme ich diesmal gleich zur Sache.

Der Eure bis die Hölle gefriert:
Rainer Rosshirt

Die Miss Joystick-Kandidaten

Daniela Schmidt

Links sehen wir Sandra - rechts Anja. Beide sind 17 Jahre alt und aus Ziebigk (wo immer das sein mag).

WITZBOLD

Sehr geehrter Herr Rosshirt,
es wird Zeit, Ihnen einmal gehörig die Meinung zu sagen. Ihre unhöflichen Antworten auf anständige und sinnvolle Fragen der Leser können einem wirklich auf die Nerven gehen. Nachdem Sie die Briefe von „The Master", Herrn Blatt und Richard Reinemann mit Ihrer Art von Humor beantwortet haben, hoffe ich, daß Sie sich meine Kritik zu Herzen nehmen und endlich Ihren Löffel abgeben. Daß ich mir die Play Time kaufe, liegt nicht, wie viele Leser behaupten, an Ihnen, sondern vielmehr an Ihren fachlichen Kollegen, die dieses ehemalige Blatt unter vielen zu einer informativen und guten Computerzeitschrift gemacht haben. So....
Das war der größte Stuß, den ich in meinem Leben geschrieben habe. Rossi, Du bist der größte Leserbriefonkel am Zeitschriftenhimmel, und Euer Magazin ist wirklich das beste. Genug der Schmeicheleei! Ich hoffe, Du kannst die folgenden Fragen beantworten, ohne in die Apotheke zu laufen, um Beruhigungspillen zu kaufen.

1. Ich wollte mir eigentlich nach der CeBit einen Pentium P60 kaufen. Da die Produktion ja nun eingestellt wurde, mußte ich umdisponieren. Da fällt mir als erstes der 486 DX/2 66 ein, oder glaubst Du (oder frag das Orakel, wenn es nicht gerade mit dem Anrufbeantworter bum... ähh... rumhängt), daß der Fehler behoben wird und der Pentium wieder auf den Markt kommt?
2. Nun eine persönliche Frage: Welche Fernsehzeitung liest Du, oder gibt es in Deiner zehnköpfigen Wohngemeinschaft auf 35 qm gar keinen Fernseher?
3. Noch etwas zu Deinem IQ. So dumm kannst Du nicht sein, denn sonst könntest Du nicht die ganzen Komma- und Rechtschreibfehler von manchen Lesern verbessern, die ihre Briefe nicht von Mutti korrigieren lassen. So, das war's auch schon. Jetzt erlaube ich, die Beruhigungspillen zu kaufen. Übrigens - dies ist bereits mein zweiter Brief! Also mach bitte das, was Du mit dem ersten nicht gemacht hast: Druck ihn ab!

Der Deine bis der Himmel

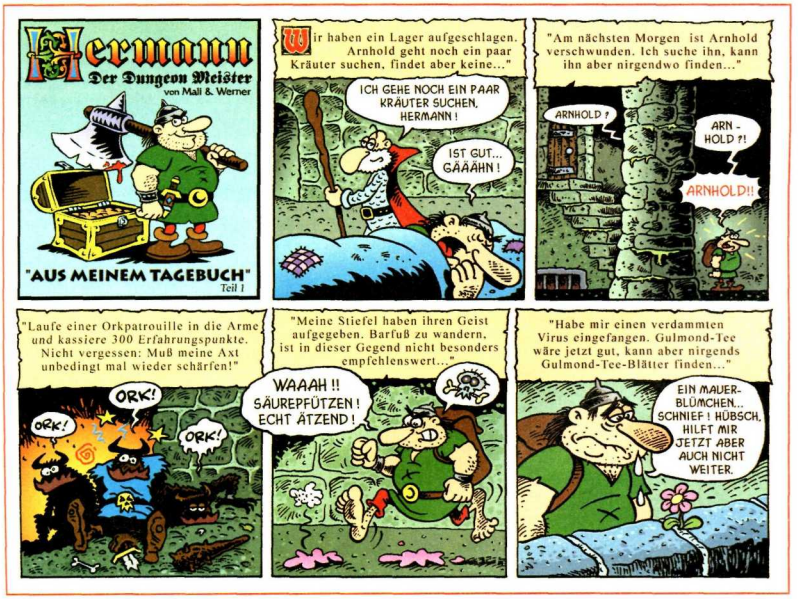
brennt: The Coolest Spot
P.S. Um der Frage aus Ausgabe 3/94 nachzugehen: was heißt nun eigentlich P.S.? Da Deine Antwort anscheinend nicht ernstgemeint war (woher weiß ich das?), bitte ich diesmal um eine ehrliche Antwort.

Ich lag schon auf dem Rücken - die Hand in der Herzgegend verkrampft, der Notarzt schon unterwegs - als mir mitgeteilt wurde, daß die Einleitung nur ein Gag war. Der Notarzt und ich haben uns köstlich amüsiert. Ha! Lassen wir das.
1. Eingangs möchte ich betonen, daß unser Orakel niemals mit dem Anrufbeantworter bummelt. Es hat mir zudem verraten (He - eine Antwort von unserem Orakel! Man reiche mir Kalender und einen Rotstift!), daß die bisherigen Pentium-Prozessoren kostenlos (!) ausgetauscht werden. Angeblich soll der Neue zuverlässig rechnen.
2. Du glaubst doch nicht im Ernst, daß ich mir von meinem Gehältchen einen Fernseher leisten kann? Ich habe nicht mal ein Fenster.
3. Leider sehe ich mich gezwungen, dieses Kompliment zum Teil an Härbärt „Legasthenie ist heilbar" Aichinger abzugeben (seines Zeichens verantwortlich für die Textkorrektur), der es gar trefflich versteht, meine künstlerisch wertvoll verteilten Kommata zu nahezu logischen Folgen zu verketten. Lang lebe sein Duden.
Obwohl mir noch viel mehr Dinge eingefallen wären, die ich mit Deinem ersten Brief auch nicht gemacht habe, drucke ich diesen dennoch ab. Also gut - diesmal eine ernste Antwort! P.S. bedeutet natürlich „paroxysmaler Sadismus". Können diese Augen lügen?

ZÄH 64

Hallo Rainer!
Ich lese die Play Time zwar erst kurz, und meistens kaufe ich mir dann die PT Kombi. Ich bin nämlich eine stolze C 64-Besitzerin. Ja! Und gleich: ich finde es gar nicht schön, daß alle dem 64er den Tod wünschen. Es gibt nämlich für den C 64 die gleichen Adventures wie für den PC (z. B. Maniac Mansion, Zak McKracken usw.). Ich finde, daß Ihr zu wenig über den kleinen Commodore bringt. So, ich glaube das reicht für einen langen Kommentar.
Tschau, bis die Hölle gefriert:
Stella Haberstock

Was habe ich eigentlich in meinem früheren Leben fürchterliches verbrochen, daß ich diesmal ein so lausiges Karma erhalten habe und alles wieder und wieder und immer wieder wiederholen muß? War ich Steuereintreiber? Folterknecht? Falschspieler? Massenschänder oder Frauenmörder? Also gut - NOCH einmal von vorne! Wir haben hier bestimmt nix gegen den kleinen Comma, wir unterstützen ihn sogar noch, wo wir können, wie Du unschwer feststellen kannst. Aber auch wir können diesem digitalen Zombie kein neues Leben einhauchen. Auch wenn Du es nicht einsehen willst, sind seine Rechenleistungen heute eher albern, Speicherkapazität



unzureichend, Grafik längst nicht mehr Stand der Dinge. Der einzige Vorteil, den dieses Maschinchen heute noch für sich verbuchen kann, sind seine legendär treuen Anhänger, die es allen Anfechtungen zum Trotz bis heute geschafft haben, diese elektronische Mumie überleben zu lassen. Es stimmt schon, daß es für den 64er dieselben Adventures wie für den PC gibt, allerdings nur jene, die schon etliche Jahre auf dem Buckel haben. Wenn nun einer fragt, wann Ultima 8 für den 64er kommt, schrei ich! Wir wollen ihm nicht den Todesstoß versetzen (das wird der Zahn der Zeit erledigen), aber noch mehr als in dieser Ausgabe wirst Du für ihn leider nicht finden. Hart ist das Leben an der Küste...

QUERBEET

Hi Rainer!
Da heute so ein schöner Tag ist, folge ich Deiner Aufforderung und schreibe Dir ein paar Zeilen. Du wirst es noch bereuen! Erstmal möchte ich meine Stimme für Lisa aus Rostock als Mrs. Joystick abgeben, denn dieses Photo war einfach eine gute Idee. Nur die Füße zu zeigen, gibt zwar keinen Sinn, aber warum sollte Mrs. Joystick nicht mal ein Fuß sein? Fragt sich nur, welcher der beiden Lisa ist. Ich hätte zwar auch gerne die Bewerberin links oben gewählt (die mit Sonnenbrille und dem starken Damenbart), aber da stand kein Name darunter. Was wäre ein Leserbrief ohne Fragen (eine Erholung! Anm. v. RR)? Ein nicht fraglicher Leserbrief. Warum lacht keiner (wieso, war was Witziges? Nochmal Anm. v. RR)? Hier sind also meine:
1. Durch welche Filmserie erlangte Mark Hamill Weltruhm?
2. Findest Du BVB gut?
3. Würdest Du mir Cannon Fodder II empfehlen?
4. Ist Deine Wäsche mit Ariel Futur Baby Dry Ultra Color gewaschen?
6. Wieviel kostet eine gute Soundkarte für einen 386DX40?
7. Gibt es von Forte das VFX 1 schon in Deutschland?
8. Gibt es wasserfeste Videospiele?
9. Gibt es Pornoprogramme für den C64?
Bitte drucke diesen Brief ab, da meine Fragen bestimmt auch andere Leser interessieren. Reg Dich nicht auf!
Bis dann: Joe Nervensäge
P.S. Ich schreibe wieder!

Natürlich ergibt es keinen Sinn, nur die Füße zu zeigen. Aber wenn wir nur Sinnvolles machen würden, wären diese Seiten leer und ich arbeitslos. Allerdings war der Gag mit dem Damenbart gut!
1. Waren es nicht die „Flintstones", wo er Dino doubelte?
2. BVB? Bier von Bayern? Braune Verlierer Belgiens? Bester Voralberger Baseball? Hä???
3. Wirklich ganz nett und auch eine Zeitlang recht unterhaltend. So der richtige Gröhler allerdings nicht.
4. Wirklich harte Männer lassen sich und ihre Wäsche sandstrahlen.
6. Ob für 386 oder sonstwas ist egal. Soundkarten gibt es ab DM 59,-, gute ab DM 199,-.
7. Jawoll. Es wird von Pearl Agency vertrieben, für nur noch DM 1998,90.
8. Nein. Allerdings wären sie zudem auch überflüssig, wenn Du endlich aufhören würdest, im Bett zu spielen.
9. Siehe 8.
Zwar kann ich mir nicht vorstellen, daß diese Zeilen noch jemanden interessieren könnten, aber was macht man nicht alles, wenn geistreiche Leserbriefe momentan nicht verfügbar sind.
P.S. Das habe ich befürchtet.

VERTRIEBENENHILFE

Hochverehrter, beliebter, allwissender Kaiser der Leserbriefonkel, Rainer!
Ich hoffe, das war genug Schleim, daß mein Brief abgedruckt wird (ist ganz schön flott über meinen Schreibtisch geflutscht! Schooon wieder Anm. v. RR). Ich, der wahrscheinlich einzige Fan von Dir aus dem fernen Amiland, habe mich entschlossen, Dir zu schreiben. Falls Du Dich nun fragst, was ich als treuer Fan der Play Time so weit entfernt der teuren Heimat mache: Während meines letzten Dungeon-Abenteuers habe ich im 374ten Level an der 19ten Abzweigung leider den linken Weg gewählt, anstatt den rechten. Habe mich schon gewundert, daß der Endgegner Bill und nicht Helmut hieß! Da sitze ich nun auf einem Sack mit Runensteinen, Zaubertränken und Goldmünzen und habe eine große Bitte an Dich. Ich habe hier ein extremes Play Time-Entzugsproblem. Hier gibt es nämlich das beste Magazin der Welt (schleim) nicht mal im Tausch gegen ein Amulett, 17 Goldstücke und eine Tarnkappe! Darum wäre es monstermäßig nett, wenn Du, oh Meister der Feder, die Gnade hättest, mir, einem ewigen, treuen Anhänger von Dir, die Ausgabe, in welcher dieser Brief abgedruckt wird, zuzuschicken. Der Dir zu tiefstem Dank verpflichtete und Dir die nächsten Jahre die Schuhe hinterhertragende: Herman the American

Igitt! Über weite Strecken hinweg verklebte dieser Brief alles, was ihm näher als drei Meter kam. Wenn Du mir versprichst, nicht mehr so hemmungslos zu schleimen, bin ich auch bereit, Dir einige Ausgaben der Play Time in Dein Exil nachzuschicken. Meine Schuhe trage ich übrigens immer selbst - am liebsten an den Füßen.
An diesem zu Herzen gehenden Beispiel kann man wieder einmal die fürchterliche Wirkung eines nicht vorhandenen Abos sehen. Unsere Abonnenten erhalten die PT, wenn es sein muß, auch unter schwierigsten Umständen. Selbst Herr U. aus K. bekommt immer seine PT (wenn auch mit leichter Verspätung), obwohl er sich aus steuerrechtlichen Gründen z. Z. ins Packeis in der Nähe von Grönland eingegraben hat.

SCHNORRER

Oh Rainer!
Schande über mich und meine Familie, ich bedecke mein Haupt mit Asche, oh verzeih mir, daß ich unfähig war, die Play Time 10/94 zu kaufen, aber böse Mächte (Taschengeldentzug) sind dafür verantwortlich. Da ich das ärmste Schwein aus meinem Dorf war (und bin), mußte ich mir das Geld anders besorgen. Ich war kurz davor, einen selbstlosen Handel mit dem Teufel (meinen Bruder), bei dem ich fast meine Seele (Nacktfoto von C.S.) eingetauscht hätte, einzugehen. Doch ich besann mich eines Besseren und ging zu einem Freund, der durch einen mächtigen Hauszauber (Abo) die Play Time vor das Bett bekommt. Ich bettelte ihn an, mir die PT auszuleihen, doch selbst eine Kaution von einer Stereoanlage, meinem PC und meinem Amiga schlug er aus. Also... usw... usw... usw... usw... (hier kommt noch eine 1,4-seitige Aufzählung weiterer haarsträubender Umstände, auf die wir allerdings alle gerne verzichten.

Anm. v. RR). .... schicke mir die PT bitte umgehend und belege sie mit einem Ruhezauber (Handsignierung). Bitte drucke meinen Brief ab, damit andere Leser wissen, wie schlimm es sein kann, wenn man kein Geld hat.
Der auf Dich zählende Master Crok

Stereoanlage? PC? Amiga? Kein Wunder, wenn Du kein Geld hast. Ich kann Dich gut verstehen - ich habe auch kein Geld. Aber ich habe auch nicht ZWEI Computer daheim! Und ich will Dir noch ein Geheimnis verraten! Damit ich wenigstens gelegentlich mal etwas Geld bekomme, ist es unbedingt erforderlich, daß mein Chef einen nicht unerheblichen Anteil aller Ausgaben der PT verkauft - wobei hier die Betonung auf „verkauft" liegt. So gerne wir sie verschenken würden - leider sind wir hier alle in der mißlichen Lage, Miete zahlen zu müssen, und auch gelegentliches Essen wird nur gegen Bargeld ausgegeben. Mit der Energie, welche Du für diesen Brief investiert hast, hättest Du auch einer warmherzigen Großmutter ein Abo aus den Rippen leiern können. Aber immerhin bin ich milder als Dein Bekannter. Gegen Zusendung Deiner Stereoanlage bin ich gern bereit, Dir die gewünschte PT aus eigenen Mitteln zu finanzieren.

CHARTS

SUPER

1.	Die Siedler Diverse	Blue Byte 750 Punkte
2.	Anstoß Diverse	Ascon 530 Punkte
3.	SimCity 2000 Diverse	Maxis 343 Punkte
3.	Syndicate Diverse	Electronic Arts 343 Punkte
5.	Rebel Assault Diverse	LucasArts 324 Punkte
6.	XXXXXX XXXXXX Diverse	Diverse 314 Punkte
7.	XXXX Diverse	id Software 298 Punkte
8.	Sam & Max PC	LucasArts 261 Punkte
9.	X-Wing PC	LucasArts 248 Punkte
10.	Privateer PC	Origin 206 Punkte

JAHRES

1.	Die Siedler Diverse	Blue Byte 55 Punkte
2.	Syndicate Diverse	Electronic Arts 54 Punkte
3.	SimCity 2000 Diverse	Maxis 41 Punkte
4.	XXXX II Diverse	id Software 30 Punkte
5.	Rebel Assault Diverse	LucasArts 28 Punkte
6.	Tie Fighter PC	LucasArts 27 Punkte
7.	XXXXXX XXXXXX Diverse	Diverse 24 Punkte
8.	Colonization PC	MicroProse 22 Punkte
9.	XXXX Diverse	id Software 13 Punkte
10.	Donkey Kong Country SNES	Nintendo 12 Punkte

Leser bestimmen ihre eigene Hitliste!

Was auf Eurer Festplatte wird am häufigsten gespielt? Welches Modul landet ständig in Eurem Konsolen-Schacht? Hier seid Ihr aufgerufen, die besten Spiele für die Leser-Charts selbst zu bestimmen. Es funktioniert ganz einfach: Tragt im untenstehenden Coupon Eure drei Favoriten ein, vergeßt nicht, Euer System anzugeben (Amiga, PC, Super NES, Mega Drive usw.), und ab damit in den Briefkasten! Unter allen Einsendern verlosen wir ein brandaktuelles Spiel für Euer Spielsystem aus einem Test der neuesten PLAY TIME.

COUPON
Play Time Leser-Charts

1. _____
2. _____
3. _____

MEIN SYSTEM: _____

Absender: _____

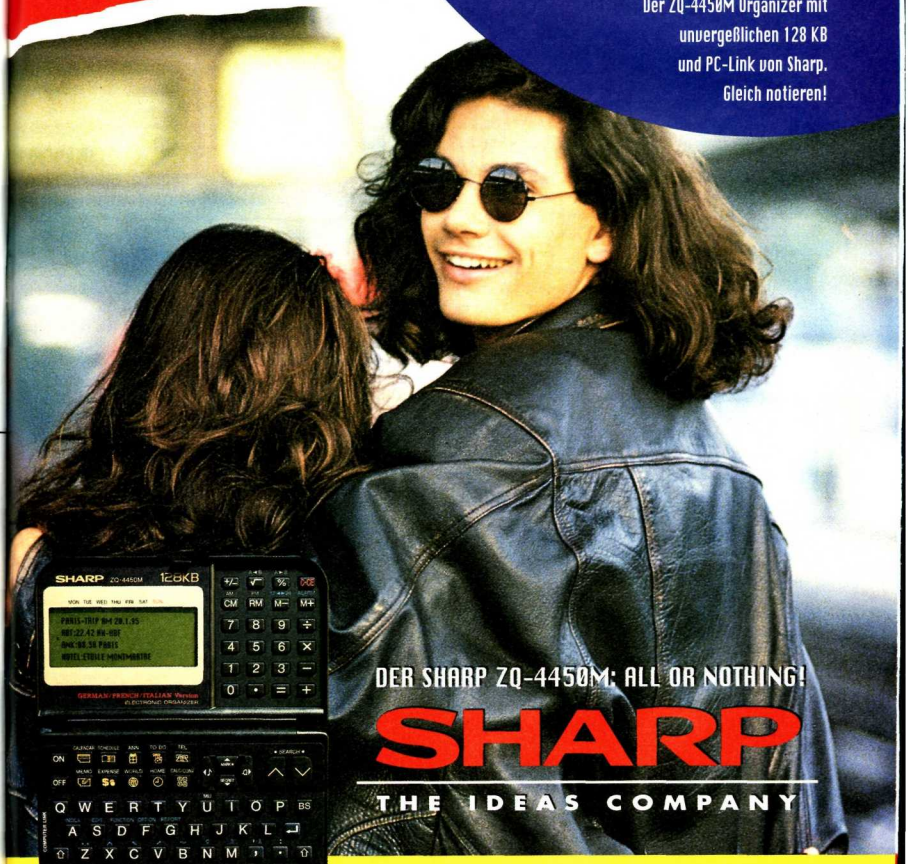
_____

_____

Senden an: Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion PLAY TIME • Kennwort: Leser-Charts
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

I have it all!

Ihre Nummer hab' ich gleich gespeichert, als wir uns an jenem verregneten Montag auf dem Bahnhof kennenlernten. Gestern hatte sie Geburtstag, ich 'hab es nicht vergessen, dank Sharp. Gefeiert wird an diesem Wochenende in Paris. Sämtliche Zugverbindungen sind schon eingegeben. Ein Lebenszeichen von uns - kein Thema: Alle Adressen unserer Freunde sind abrufbereit. Der ZQ-4450M Organizer mit unvergeßlichen 128 KB und PC-Link von Sharp. Gleich notieren!



Infoline: 040/2376-2188 · Infofax: 040/2376-2500

Im guten Bürofachhandel sowie bei Karstadt, Horten, Hertie, Brinkmann, Maxi-Papier, Media Markt, Pro-Markt, Saturn und anderen.

PLAY TIME BASAR

PC

Verk. Flashback, Wizardry 7 DV DM 40,- 3,5"; Rebel Assault, WC2 DV DM 50,- CD; F. Kullmann, Drosselbartweg 11, 65795 Hattersheim

Verkaufe TFX für DM 60,- Tel. 06431/8416

Tausche PC-Spiele. Habe Battle Isle 2, Dune 2, Day of the Tentacle, BaSS und Burntime Tel. 07072/8801

Tausche The Legacy gegen Der Planer oder Aufschwung Ost Tel. 05741/12883

Verk. TF1942 DM 25,-, AOE DM 30,-, GS2000 DM 20,-, Lotus 3 DM 20,- UW2 + Lös. DM 30,-, U7/2 + Lös. DM 30,-, EOB 2 DM 30,-, Tel. 09261/91356

486SX, 4 MB RAM, SVGA-Karte u. Monitor, 100HDD, 3,5" + 5,25" Floppy, SoundBlaster, Software DM 2.000,- Tel. 03772/22341

Verkaufe Bundesliga Manager Hattrick Plus Editor für DM 60,- Sven Röttger Tel. 02851/6269

Verk. 486DX2/66, 8 MB RAM, 1 MB Grafik, 420 MB Platte, SVGA-Monitor, D-Speed CD-ROM, SB Pro... DM 3.000,- Tel. 06422/3740

Suche günstige PC Original-Spiele (Diskette/CDs). Angebote bitte an: C. Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

Suche Windows 3.0 nur Ausleihe. Tel. 033/929463 nach Michael fragen.

Verkaufe Laserdrucker Panasonic KXP 4420 VB DM 700,- Tel. 0951/46411

Verkaufe PC-Spiele auf 3,5" oder CD-ROM. Liste anfordern: A. Hübner, Breite Str. 6, 88214 Ravensburg

AMIGA

Suche günstig Amiga 500 Soft. Liste bitte an: Stephan Rixen, Engelkestr. 25, 50829 Köln

Verk. Amiga 500 + 1 MB RAM, 110 Disket., 2 Joy., 1 Maus, 2. Laufw., Bücher, Monitor, Version 2.0. Für einen guten Preis DM 500,-. Ideal für Einsteiger

Verk. Stormball, Top Banana, The Ancient Art of War, Aquaentura, Reach for the Skies je DM 5,-. Tel. 02323/21556

Verk. Originale und Demos. Einfach kostenlose Liste anfordern. Tel. 06181/492839 Stefan Göbel, Frankfurterstr. 27, 63477 Maintal 1

Verk. A500, Kick 2.04, 1 MB, F. Monitor, 2. LW, Joy., Mouse, Spiele, Tel. 0209/399499 Harms/Wandelsweg 80, 45894 Gelsenkirchen

Verkaufe A1200. Sandro Knaup, Frählingstr. 7, 97506 Grafenrheinfeld.

Suche Bump 'n' Burn, Litil Divil. Biete Monkey Island 1 und Elvira 2. Alles 100% OK. Alexander Töns, Streitstr. 33F, 13587 Berlin Tel. 030/3332975

SUPER NES

Suche preisgünstig SNES-Konsole zu kaufen + Zelda 1-4, Mystic Quest, Super Mario + Spieleberater. Angebote bitte an: Katrin Jankowoj, Rehefelder Str. 72, 01127 Dresden

Verkaufe SNES mit 10 Spielen für VB DM 750,- Tel. 0221/528606 Daniel

Verkaufe/tausche SNES- u. MD-Spiele. Habe z. B. Rise of the Robots, Donkey K. C., Blackhawk etc. Tel. 0641/791740 Moni

Suche Neuheiten (auch Sammlungen) f. SNES. Biete SoundBlaster f. PC usw. Tel. 04282/1753 Stefan

Suche Spiel für SNES. Tausche gegen Axelay oder Street Fighter 2 oder kaufe es ab. Tel. 02741/21567

Verkaufe/tausche SNES + MD-Module. Habe z. B. Donkey Kong, Mickey Mania u. viele andere mehr. Tel. 0641/791740

Suche Modulsammlungen und Neuheiten f. SNES-MD-MCD-GB u. MD 32 X. Z. B. Stargate, Soleil etc. Tel. 0641/71250

Verkaufe alle meine Spiele (auch die neuesten wie z. B. Wolverine, WWF Raw). Auch Konsole. Tel. 02027/81296

Verk./tausche Zelda III, Street Fighter II, Tournament Fighters, Super Touch 360, tausche gegen alle neuen Spiele oder für alles VHB DM 180,- Tel. 05347/1456 ab 21 Uhr Marco

Verk. SNES + 25 Spiele, 3 Pads, Tribal Tap + Super Game Boy + 8 Spiele (nur komplett) für DM 1.600,- Tel. 04506/699

Verk. Super Nintendo/Mega Drive/Sega Master/NES-Spiele. Auch für 3DO/Jaguar usw. Tel. 04521/71497 Andreas

Suche Konsolen + Modulsammlungen. Alle Systeme. Suche suche suche suche suche suche. Tel. 04521/71497 Andreas

Modulkopierer neueste Version mit 32 MBit für SNES & MD Module von Diskette laden!!! Infos: Tel. 06182/22593 ab 17 Uhr

SNES: Lethal Enforcers DM 80,-, 3DO: SWC DM 50,-, VR Stalker DM 50,-, Sewer Shark DM 50,-, Crash 'n' Burn DM 30,- Tel. 09131/440102

GAME GEAR

Verk. GG, 6 Spiele (u. a. Sonic 2), Adapter, Akku und Game Gear-Tasche für DM 300,- Tel. 07195/53434

Verkaufe meinen Game Gear mit 6 Spielen, Lupe und Netzteil! Preis nach Vereinbarung. Tel. 0221/602296

Verkaufe: 1 GG mit 7 Spielen z. B. Power Strike 2, Sonic 1, Streets of Rage 2 für DM 450,- Daniel Golbuie Tel. 0228/342466

Verkaufe Game Gear-Spiele, z. B. Out Run Europe, Columns, World Cup USA etc. Tel. 07391/8874 Jan, Preis VB

Verkaufe Game Gear + Netzteil und 2 Spiele (Columns + Psychic World) für DM 200,- Tel. 02433/51829

MEGA DRIVE

Verkaufe MD 2 mit 5 Games (Sonic 2, Jungle Strike, Pitfighter, Alien 3, Basketball) für nur (kreisch) DM 300,- Alexander Noack, Freienwalder Str. 3, 16225 Eberswalde

Kaufe Mega Drive-Spielesammlung, je größer, desto besser. Nur dt. u. n. älter als 2 Jahre. Tel. + Fax 0931/68639

Verk. Mega Drive mit Dune 2 und Aladdin für DM 400,- Tel. 035056/4242 Michael

Verk. MD mit 14 Spielen VB DM 550,- Tel. 05321/80360

Verk. SMD mit 7 Spielen, 2 Control-Pads, TV-Adapter für DM 500,- Tel. 07142/63982 ab 20 Uhr Markus verlangen.

Verkaufe Sega Mega Drive mit 7 Spielen DM 600,- Tel. 0221/618092

C64/C128

Suche C64-Spiele aller Art. Nur Originale. Schickt die Liste an: M. Schoffelmann, Ukoweg 3, 26725 Emden

Suche: Handel. Hanse. Invest zahle für Disk DM 10,-. Angeb. an. Stefan Fabian, Hochstr. 43, 23554 Lübeck. Suche: Monitor

Suche BTX-Modem, Drucker, Geos V2.x und Geo Ram (512). Wer verschenkt Zub. für C64 auch def. Sachen (Floppy usw.)? Thomas Wasser, Postfach 1127, 20690 Schwanstedt

Suche das Spiel Missel-Inverno oder Xeno, Preis VB Micole Grabow, Julius Lindenbergstr.9, 42855 Remscheid

Verkaufe C64 mit ca. 70 Disketten + Box + Joystick für DM 180,- Tel. 02296/1972

Verk. C64 + 51/4 Floppy + Mon.Monitor + 4 Joyst. + Bücher + 100 Games. Preisvorschlag unter Tel. 06626/8128

Suche für C64: Drucker mit Zubehör, Module sowie Textprg. Goran Pejic, Münchener Str. 22, 51103 Köln

Public Domain-Sammlung, ca. 500 Disketten für C64 DM 500,-. C. Unruh, Postfach 12, 74907 Meckesheim

Verk. PD-Softw. für DM 1,- p. Disk. Liste kostenlos. Stephan Harloff, Salower Str. 47, 17098 Friedland

Der Brotkasten Club, beinharter Super-Club für Freax!! Hot News, Reviews and more... Meldet euch! Tel. 06423/75520 NOW!

Verk. Flugsim., Adv., Action, Strategiespiele sowie Geos Startexter. Liste b. S. Fabian, Hochstr. 43, 23554 Lübeck

heuer, Fichtenweg 2, 63741 Aschaffenburg

Verk. Module für SNES & Mega D. z. B. Super Street F. II, Dschungelbuch und 100 andere. Tel. 04521/71497

Suche Konsolen + Modulsammlungen SNES/MD/Sega Saturn/Sony Play./32X/Jaguar usw. Tel. 04521/71497 Andreas

Keine Code-Abfragen mehr?! Für DM 10,- erhalten Sie ein Programm (für über 100 Spiele, nur PC). DM 10,- an Kai Braun, Waldstr. 29, 55450 Langenlonsheim

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC!! Verkaufe Kopierstationen für SNES & Mega Drive!! Tel. 05731/96596 oder 49451

Suche Spiele aller Art für XC-8086/EGA 350 B 5,25" Disk. Rainer Wiechert, Amselweg 42, 38446 Wolfsburg

Verk. CD 32 mit 18 Spielen VB DM 500,-, GG mit 4 Spielen DM 250,- & 5 GB-Spiele DM 100,-. Tel. 07551/63708

Top-Nebenverdienst mit dem PC. Gratis-Info v. B. Stuhler, Raiffeisenstr. 16, 70794 Filderstadt. Fax 0711/7778976

Achtung! Unser Club sucht neue Leute. Interesse? T. Meyer, Fraunhoferstr. 15, 47057 Duisburg, bitte DM 1, - Rückporto beilegen

Bis zu DM 100,- Nebenverdienst täglich! Ganz legal! Von Zuhause aus durchführbar! Info gegen fr. Rückumschlag bei Andreas Dietrich, Wilhelmstr. 25, 75399 Unterreichenbach

Suche diverse Software für C64. Biete NES mit 3 Spielen. Götz Rittmeister, W.-Rathenau Str. 3, 38820 Halberstadt

Suche Konsolen + Modulsammlungen. Sony PlayStation, Saturn, 3DO, Jaguar, MD, SNES usw. Tel. 04521/71497 Andreas

Tausche neue SNES-, Jaguar-Games! Tausche FM Towns Marty, Pal, Scavenger 4!!! Viewpoint, Splatterhouse oder Multi SNES, RGB, Spiele usw., suche 3DO, Jaguar usw. Tel. 07354/2873

Suche Krieg der Sterne-Figuren u. Raumschiffe. Zustand egal. A. Kraemer, Messdorferstr. 215, 53123 Bonn

Super Nebenverdienst für Jungs u. Mädels (keine Vers. od. ähn.) Info Tel. Mo-Fr. 19-20 Uhr Tel. 06321/15682 Peter

GAME BOY

Verk. GB-Spiele: R Type, Spiderman, Burai Fighter, Gargoyle´s Quest, F1 Race! Jew. DM 25,- Tel. 069/523823 Alex

Verk. Game Boy mit 12 Spielen. Preis unter Tel. 0203/86789 Thomas Serek

Verk. Sp.: 102 Spiele in einer Cassette und 150 Spiele in einer Cassette R. Rost, Dorfstr. 55, 02979 Maukendorf

Such für GB: Bugs Bunny I, Snoopys, Mickey Mouse II, Bubble Bobble I, Castlevania II, Kid Icarus. Angebote an: Katrin Jankowoj, Rehefelder Str. 72, 01127 Dresden

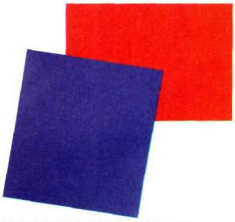
Verkaufe für GB: Battle of Olympus, Gauntlet II, Gargoyle´s Quest, Fantasy Legend, Fidgets je DM 20,- bitte schriftlich an: Katrin Jankowoj, Rehefelder Str. 72, 01127 Dresden

KONTAKTE

13 Jahre alter Turbo Duo-Besitzer sucht Tauschpartner! Tel. 0211/153349 Philipp ab 15 Uhr

NES

Achtung! Verk. NES + 18 Spiele für DM 250,- Tel. 0451/24519



DIVERSES

Suche Nebenverdienst von Zuhause aus (z. B. Schreibarbeiten, Versandarbeiten u. a.), auch Ausland. Hoffmann, Gothaerstr. 64, 98574 Schmalkalden

Suche Spieler für Fernspiel Dragon's Crown! Info: C. Stahl, Fikentscherstr. 27, 93051 Regensburg

Privater Spieleclub sucht Mitglieder. Infos g. DM 1,- bei Thomas Meyer, Fraunhoferstr. 15, 47057 Duisburg

DM 150,- täglich! Ganz legal! Info gegen DM 2,- Rückporto bei K. Wald-

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PLAY TIME** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: _____

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❒ in bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

Private Kleinanzeigen in PLAY TIME

Die schwankende Zahl der Leserzuschriften ist zum Verzweifeln, einen Monat kommt fast nichts, danach wieder jede Menge. Nur nicht aufregen, das erschöpft ja doch bloß Rainers Beruhigungspillenvorrat (danke, Rainer). Vorbei mit dem Vorwortgeplänkel, zur Sache: Es ist nicht nötig, daß Ihr die Schutzgebühr von DM 5,- berappt, um unter „Dead or Alive" eine Zeile zu veröffentlichen. Der Inhalt muß eben nur zu den RPG-Seiten passen (alle anderen sortiere ich aus). Nächste Ausgabe erscheinen alle neuen Produkte im Test, die ich mir bei der Spielwarenmesse unter den Nagel reißen kann. Wenn das keine konkrete Aussage war?!

Alexander Geltenpoth

Demonworld
Fantasyschlachten in Miniatur

Die meisten RPGs verfügen über keine Regeln, um einen Massenkampf auch nur halbwegs schnell und realistisch durchzuführen. In einer solchen Situation kann man natürlich auch ein paar Kämpfe exemplarisch austragen und das Ergebnis hochrechnen, aber es gibt auch eine viel bessere Methode.

Demonworld ist ein Tabletop, das versucht, eine Fantasy-Schlacht zwischen zwei oder mehr Armeen zu simulieren. Damit handelt es sich eigentlich um ein reines Strategiespiel. Die Regeln sind jedoch so einfach gehalten, daß man ohne größere Probleme kleine Kriege im Rahmen eines Rollenspielabenteuers damit realistisch ausführen kann. Im Fall von DSA ist sogar eine genaue Anleitung gegeben, wie man die Daten einer kleinen Schar zu den Werten einer Einheit in Demonworld umrechnen kann, aber auch bei anderen Systemen lassen sich relativ leicht über den Daumen gepeilte Werte festlegen. Wie bei Strategiespielen schon bekannt und üblich, bedient sich auch dieser Vertreter des praktischen Wabenmusters. Unterschiedliches Terrain, Berge, Hügel, Sümpfe, Straßen, Wälder und andere unterteilen sich also immer in niedliche Sechsecke. Die Einheiten oder Elemente, wie sie hier genannt werden, nehmen für gewöhnlich auch jeweils eine Wabe in Anspruch, allerdings gibt es einige Ausnahmen. Übergroße Monster und Kriegsgeräte benötigen mehr Platz.

Das gesamte Spiel läuft in einer strengen Reihenfolge ab. Zuerst legt jeder Anführer für bestimmte Einheiten Befehle fest, so daß eine gute Planung vor dem eigentlichen Kampf nicht nur durch eine taktisch überlegene Stellung auf dem Schlachtfeld besteht. Darüber hinaus werden die Befehle erst verdeckt gegeben, die Aktion des Gegners kann also nicht abgewartet werden. Schließlich werden die ersten Schußwechsel ausgetragen und eventuelle Verluste entfernt. Dabei werden wichtige Punkte, wie z. B. Deckung, teilweise versperrte Sicht usw. nicht vernachlässigt. Erst danach können sich alle Einheiten mit entsprechendem Befehl bewegen usw.

Die Ausrüstung der Einheiten wird besonders berücksichtigt und legt Bewegungsrate, Schußreichweite, Kampfkraft, Verteidigung etc. fest. Außerdem spielt die Formation, die mit einigen Elementen gebildet wird, eine wichtige Rolle. So lassen sich in gegnerische Heere Keile treiben, ein in Kolonne marschierender Trupp durch einen überraschenden Angriff zum Stillstand bringen und wild anstürmende Horden mit ein paar wohl plazierten Fernangriffen zerstreuen. Da es sich um ein Fantasy-Spiel handelt, wird auch der Magie ausreichend Rechnung getragen. Unter Umständen gelingt es

einem kleinen Trupp Zauberer, eine größere Armee zu schlagen, oder sie gehen im ersten Pfeilhagel unter.

Die Spielausstattung ist zwar qualitativ nicht sonderlich hochwertig, schließlich handelt es sich nur um Papier und Pappe, aber sie genügt den Anforderungen vollkommen. Der Spielplan läßt sich insgesamt auf DIN A0 auseinanderfalten und bietet so selbst einem riesigen Schlachtgetümmel Platz. Sämtliche Regeln sind in ihrer Anwendung zügig durchzuführen, dabei aber trotzdem äußerst realitätsnah. Ob man nun Rollenspieler ist oder nicht, Demonworld ist ein unterhaltsames Brettspiel.

Mögliche Bezugsquelle:

Hersteller:	Fantasy Productions
Tel.:	02 11/9 24 22 45
Umfang:	140 Seiten Regelwerk und benötigtes Zubehör
Preis:	DM 65,-

Fragen über Fragen

Hallo Alexander!

...1. Ich spiele seit ca. eineinhalb Jahren DSA und will mir nun SR zulegen. Muß ich, um SR spielen zu können, etwas von hochmodernen technischen Geräten wie z. B. Matrix und ähnlichen Dingen wissen? Davon habe ich nämlich keine Ahnung.

2. Welches Buch brauche ich zu SR dringender: Grimoire, Asphaltdschungel oder den Straßensamurai-Katalog?

3. Sind die 65 DM, die FanPro für 2.01D fordert, ein vertretbarer Preis?

4. Brauche ich viele Zusatzbücher, um SR-Abenteuer schreiben zu können? Das finde ich nämlich bei DSA dämlich: Man braucht etliche Boxen, um die Landschaft richtig darzustellen, die richtigen Monster für die Gegend parat zu haben usw.

5. Was sind die Drow und in welchem RPG kommen sie vor?

6. Da ich auch Interesse an Earth Dawn habe: Habt Ihr es bereits getestet, und wenn ja, wie hat es abgeschnitten?

7. Du behauptest immer, der Kampf bei DSA wäre zu langsam, deshalb wüßte ich gerne, wie der Kampf bei anderen RPGs abgehalten wird.

8. Wann kommen endlich die angekündigten DSA-Boxen „Al`Anfa und der tiefe Süden" sowie „Aranien und die Insel Maraskan" in den Handel?

9. Ich habe in FanPro von dem Magazin Wunderwelten gelesen. Lohnt sich der Kauf dieses Magazins? Schließlich sind DM 7,80 ein happiger Preis.

10. Gibt es neben Mers noch ein anderes System, das in Mittelerde spielt?

11. Welches SF-Rollenspiel ist besser: Traveller oder Star Wars?

So, das wär´s erstmal. Ich hoffe, ich habe Dich mit meinen Fragen nicht gelangweilt. Wenn nicht, dann drucke diesen Brief bitte, bitte ab.

Möge Phex Dir eine schnelle Hand zum Antworten geben.

Lars Detert

Kennst Du die Werbung mit dem Fruchtquark, ja, die mit den Löchern im Bauch?!

zu 1. Hier kann ich nur empfehlen, die SR-Bücher bzw. „Neuromancer" von Gibson zu lesen, und schon ist man ausreichend informiert. Ohne diese Kenntnisse wird es schwer, allerdings könnte man SR auch ohne Matrix spielen (ohne Decker als SC), theoretisch zumindest.

zu 2. Dringend? Eigentlich keins. Als wichtigsten Zusatz würde ich den Straßensamurai-Katalog ansehen.

zu 3. 300 Seiten Hardcover für DM 65,-, das klingt sehr fair und ist es auch, SR ist wirklich prall mit Infos gefüllt.

zu 4. Das ist so schön bei SR, überall auf der Welt sieht es gleich chaotisch aus. Was die Monster angeht, stehen hierzu kurze Infos im Hauptwerk. Etwas mehr Phantasie, wenn ich bitten darf. Man muß nicht alles aus Spielhilfen übernehmen, selbst ist der Rollenspieler.

zu 5. Die Drow sind Elfen, die in der „Underdark" leben und so ziemlich die egoistischsten und gehässigsten Kreaturen überhaupt sind. Diese schwarzen Teufel leben z. B. in den „Forgotten Realms", also (A)D&D. Aber auch in SR wird die Hautfarbe der Elfen mit hell bis ebenholzschwarz beschrieben.

zu 6. Sehr gut.

zu 7. Dieses Attacke-Parade-Spiel bei DSA ist eine schlechte Regelung. Was passiert, wenn zwei hochstufige Charaktere aufeinandertreffen (beide At: 18 und Pa: 17)? Man würfelt Stunden. Dieser doppelte Check ist nicht nötig, andere RPGs verzichten sozusagen auf die Parade. Das Können des Verteidigers wird nicht extra einer Probe unterzogen, sondern modifiziert nur die Attacke des Angreifers.

zu 8. Das hoffe ich unter anderem, auf der Spielwarenmesse zu erfahren.

zu 9. Kleine Auflage, also ein hoher Preis, um die festen Kosten zu decken. Qualitativ sind die Wunderwelten aber ganz annehmbar.

zu 10. Nicht, daß ich wüßte, aber hast Du schon mal daran gedacht, daß Du auch mit den Regeln von DSA in Mittelerde spielen könntest? Ein Hintergrund ist doch beliebig austauschbar.

zu 11. Traveller hat sich schon bewährt, Star Wars (zumindest in Deutschland) noch nicht. Entschuldige, das ist etwas knapp, aber die Frage läßt sich so pauschal wirklich nicht beantworten (nicht einmal auf den ganzen zwei Seiten hier).

Nein, (gähn) überhaupt nicht. Du bekommst übrigens „Nebel über dem Blutwald" von uns, und jetzt erzähle mir nicht, daß Du Earth Dawn kaufen mußt, um damit etwas anfangen zu können.

Wanted!
Dead or Alive!

Cthulhu-Material gesucht! (Traumlande, Weiße Spuren, Grundregelbücher und auch ältere Sachen). Auch Englisch!

Tel: 05 61/57 50 02
(ab 17°° Uhr)

Inserentenverzeichnis 3/95

Althoff Computer 29
Arctic Soft 23
Bischoff & Partner 45
Brinkmann 39
Computec Verlag ... 9, 17, ... 35, 83, 85, 93, 99, 123
Cybersoft 95
Groß Elektronik 31
Konami 2, 132
M.C. Game 21
Magic Bytes 11
Media Point 25
Mirox 105
Paradize Software 107
Sega 109, 111
Sharp 125
Softwareversand Buß ... 15
Spieltraum 129
The Red Balloon 131
Top Games 7
Tron Soft 15
WIAL 41

SPIEL TRAUM
Hasestr. 48
49074 Osnabrück

Fantasy-, Sci-Fi-, Horror- & Detektiv-Rollenspiele.
AD&D · Cthulhu · MERS
RuneQuest · Shadowrun
StarWars · Vampire · u.v.m.

Taschenbücher, Romane, & Computerspiele für viele bekannte Rollenspiele

Strategie- & Taktikspiele
BattleTech · Spacehulk · Warhammer (Fantasy/40K)

Miniaturen · Bausätze
Würfel · Farben

Fordert unseren 64 Seiten starken Katalog gegen 3 DM in Briefmarken an !

Info Hotline: Tel. 0541/ 21152.
Ihr ruft an, wir geben Auskunft.

PLAYSTATION UND SATURNSPIELE

Und weiter geht's. Nach anfänglichen Schwierigkeiten in der Software-Unterstützung geht es nun Schlag auf Schlag. In der nächsten Ausgabe stellen wir Euch fast ein Dutzend neuer Spiele-CDs für die beiden Konsolen vor. Mit dabei sind das Super-Rennspiel Daytona, das Next-Generation-Jump & Run Clockwork Knight für den Saturn sowie das erste echte 3D-Beat 'em Up Toshinden und das Fun Racing Game Motor Toon Grand Prix.

● Clockwork Knight, Saturn: Neue Ideen für Jump & Runs?

● Saturn und Play Station im Genre-Vergleich.

WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH

Vorschnell als vierter Goblins-Teil angesehen, finden sich in Coktel Visions neuem CD-ROM-Spiel nur noch die verrückten zeichnerischen Ideen der Kobolde wieder. Das Adventure mit dem enorm aussagekräftigen Titel hat es aber in sich. Der anspruchsvolle Plot wurde mit viel Liebe zum Detail und ausgefallenem Humor technisch sauber inszeniert.

● Hoffentlich hat sich Coktel neben dem Zeichenstil der Goblins-Spiele auch deren verrückten Humor bewahrt.

SPIELWARENMESSE NÜRNBERG

In der Vergangenheit ein Tummelplatz von Plüsch, Würfeln und Bausteinen, wollen Videospielhersteller 1995 das große Comeback starten und den Handel von den kommenden Produkten überzeugen. Wir schleichen uns ein und zeigen, was Euer Game Shop demnächst im Regal stehen hat.

Play Time 4/95

erscheint am 8. 3. 95

Impressum:

Computec Verlag GmbH & Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg

für C64-Kombi:
CP Verlag GmbH & Co.KG
(Anschrift siehe oben)

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co.KG
"Play Time"
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Redaktionsleiter: Christoph Holowaty

Stellv. Redaktionsleiter: Christian Müller
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt)

Redaktion Deutschland: Thomas Borovskis, Hans Ippisch, Rainer Rosshirt, Oliver Menne, Uwe Kraft

Redaktion USA: Markus Krichel

Redaktions-Assistenz: Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

Freie Mitarbeiter: Lars Geiger, Stephan Girlich, Ingolf Held, Petra Maueröder, Ulf Schneider, Adrian Vogler

Bildredakteur: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Layout: Hansgeorg Hafner, Patrick Hodge, Bettina Kaim, Simon Schmid, Gisela Träger

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen: Stefanie Geltenpoth

Gestaltung des Tips&Tricks-Teils: Quay Graphics, Dorset

Namensfindung:
Profund Werbung, Fürth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
(verantwortlich für den Anzeigenteil)

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47; 47 058 Duisburg
Telefon: 02 03/305 11 11;
Telefax: 02 03/305 11 34

Thorsten Szameitat
Telefon: 09 11/968 32-19;
01 71/621 31 46;
Telefax: 0911/642 63 33

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel-Artwork: © Magic Bytes, Reline

Abonnement:
Play Time kostet im Abonnement (12 Ausgaben) DM 69.- (inkl. 7% Mehrwertsteuer).
C64-Kombi kostet im Abonnement (12 Ausgaben) DM 144,- (inkl. 7% Mehrwertsteuer).

Manuskripte und Einsendungen: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text: Alle in Play Time veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir danken Future Publishing und der Redaktion des Edge Magazine für die freundliche Unterstützung.

Hotline: Mo.-Fr., 13-16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62
Abobetreuung: Tel. 09 11 - 5 32 51 79
Leserservice: Tel. 09 11 - 6 42 77 63

Willkommen im Club

Das ganze Spektrum der Jahre '68 und '69. Original-Einspielungen aus den ersten legendären Beat-Club-Sendungen lassen einen das Club-Fieber spüren.

Beat-Club '68
Kat.-Nr. 76896-40025-2
DM 79,95*
*unverbindl. Preisempf.

Keine Band, die nicht liebendgern im Beat-Club auftrat. Die Stars der frühen 70er – Musikvideos, Charts, Disco- und Biografien und Background satt.

Beat-Club '70
Kat.-Nr. 76896-40133-2
DM 79,95*
*unverbindl. Preisempf.

CD-ROM

Heye Partner

The Red Balloon is a registered trademark of Telemedia GmbH

THE RED BALLOON™

Aktiv-CD statt Matt-Scheibe

Wenn die Stars der späten 68er und frühen 70er Jahre auf diesen CD-ROMs rocken, wird der BEAT-CLUB lebendig. Diese Scheiben sind zugleich Zeitgeist-Dokumentationen und musikalische Leckerbissen.

Im Vertrieb der
BMG INTERACTIVE Entertainment

TOLLE TREUE-PRÄMIEN! Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpad direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.

KONAMI®
Superstarker Videospiele Spaß

Die Motorrad-Mäuse sind los!

Das oberheiße Comic-Action-Game für das Super NES.

Die erfolgreiche Fernsehserie stand Pate. Gelungen die grafische Umsetzung der Filmcharaktere. Throttle, Vinnie und Modo sind die Helden. Sie lieben Rockmusik und natürlich Motorräder. Allein oder zu zweit habt Ihr bei diesem Game 30 verschiedene Rennstrecken zur Auswahl. Außer den drei Mega-Mäusen könnt Ihr Euch aber auch Grease Pit, Limburger oder Dr. Karbunkle als Renngefährten auswählen. Auf den Pisten geht ganz schön was ab. Jeder verfügt über einen anderen Motorradtyp und über eigene Waffenarten, um beim knallharten Pistenfight zu bestehen.

Alles ist erlaubt!

Jeder nutzt seine speziellen Fähigkeiten. Einer läßt Öl auf die Strecke fließen, der andere friert Gegner mit einem Blitzschlag ein ...

Und das gibt es für die Sieger: Jede Menge Knete, um das Motorrad noch besser, noch stärker auszurüsten.

Voll cool!

Im Optionsmodus gibt es zahlreiche Möglichkeiten zur Voreinstellung: z.B. Schwierigkeitsgrad, Anzahl der Credits, Beschleunigungsautomatik. Im Trainingsmodus bereitet Ihr Euch für den harten „Battle Mode" vor. Eine Menge Action- und Spielspaß steckt in Biker Mice from Mars.

Biker Mice from Mars – Die Serie **jeden Sonntag** in RTL TELEVISION

SUPER PRO 1/95 schreibt:
„Ja, kein Zweifel, Biker Mice ist erstklassig!"
Pro Fazit: Bewertung 90%

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77

Horten Horten Horten

©1994 " Biker Mice from Mars" and all other character names and the distinct likeness thereof are the trademarks and copyrights of Brentwood Television Funnies, Inc. and are used with permission.
Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd.
©1994 KONAMI.
Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.